ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC MASTER

ΤΕΥΧΟΣ 67 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1995 ISSN 1105-5472 1.000 ΔΡΧ.

- VIRUS NEWS
- CorelDRAW! 6.0
- CASIO QV - 10
- MOST WANTED: Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ PHANTASMAGORIA



ENTOMBED



BURIED IN TIME



DUNGEON MASTER 2



APACHE LONGBOW

WINDOWS95

TIPS & TRICKS!

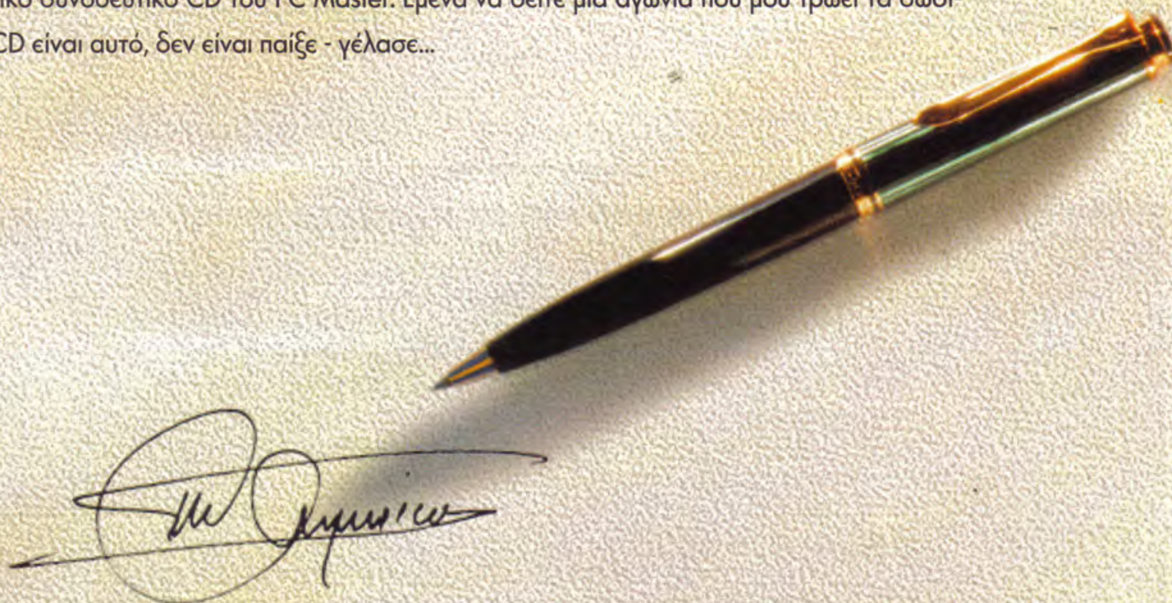
EDITORIAL PC

Μια νέα εποχή ανατέλλει για το PC Master. Μια νέα περίοδος "χωρητικότητας" προς όφελος των αναγνωστών του. Αλλωστε, εσείς οι ίδιοι μας παροτρύνατε και ενθαρρύνατε σε αυτό μας το εγχείρημα. Ναι, σωστά καταλάβατε. Στο επόμενο, εορταστικό, χριστουγεννιάτικο, πανηγυρικό κ.λπ. τεύχος, το περιοδικό θα συνοδεύεται από έναν καινούριο φίλο: Ενα CD! Ενα CD γεμάτο με τα καλύτερα game demos της αγοράς, shareware παιχνίδια και utilities, solutions και patches των δημοφιλέστερων παιχνιδιών και πολλές ακόμα εκπλήξεις! Μιλάμε για 600 MB software! Αυτό κι αν είναι προσφορά!

Κυρίαρχο θέμα του τεύχους είναι, για άλλη μια φορά, τα Windows 95. Αυτά τα άτιμα τα Windows που μας έβγαλαν έξω από τα νερά μας μέσα σε μία νύχτα. Αλλα ξέραμε, άλλα πρέπει τώρα να μάθουμε. Δεν μπορούν πια να αποφασίσουν τι θέλουν; Μια πρώτη χείρα βοηθείας λοιπόν έρχεται να προσφέρει το αφιέρωμα, όπου θα βρείτε διάφορα μυστικά και κόλπα για να επιβιώσετε στο όχι-και-τόσο-φιλικό αυτό περιβάλλον. Για τα Windows 95 υπάρχει ένα ακόμα review. Το CorelDRAW! 6.0, το οποίο αναπτύχθηκε αποκλειστικά γι' αυτό το περιβάλλον, παρουσιάζει τα πρωτοποριακά του χαρακτηριστικά, μέσα από ένα λεπτομερές άρθρο.

Η επέλαση των φο-βε-ρών παιχνιδιών συνεχίζεται και σε αυτό το τεύχος. Για τους adventure-άδες υπάρχουν τα Buried in Time, με πρωτότυπο σενάριο και όμορφα γραφικά, καθώς και το Entombed, ένα puzzle game που είναι κάτι ανάμεσα σε Myst και 7th Guest. Και να μην ξεχνάμε την πλήρη λύση του Phantasmagoria, ε; Τα μεγάλα νέα όμως τα φυλάξαμε για τους λάτρες των RPGs: Το Dungeon Master 2 είναι εδώ και σας περιμένει.

Εν αναμονή των εξελίξεων όμως. Και μη νομίζετε, δεν είστε οι μόνοι που έχετε αγωνία για το μελλοντικό συνοδευτικό CD του PC Master. Εμένα να δείτε μια αγωνία που μου τρώει τα σωθικά. CD είναι αυτό, δεν είναι παίξε - γέλασε...



ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1995

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** Μιχάλης Ατάλιαλης, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Βασίλης Γιακαμόζης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Μιχάλης Τσελόκογλου **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Βασιλάκης, Αντώνης Ροζάκης, Κοσμάς Μπενέκος, Τάκης Μιχαλόπουλος, Γιάννης Ρηγόπουλος, Αντρέας Τσουρινάκης, Θοδωρής Ραφτόπουλος, Δημήτρης Χριστακόπουλος, Παναγιώτης Ανδριανέσης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Πορφύρη Δήμητρα, Μαύρου Ελένη, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Μποζά Εύη

Γραφεία Βορείου Ελλάδος: **COMPUPRESS A.E**, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC MASTER** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους PrePress από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847. **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γιώργος Παπαγεωργίου, Σογία Μαζαράκη, **DESKTOP PUBLISHING:** Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Μαρία Παπαναστασίου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμποκιανάκη, **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Π. Χατζηκυριάκου, Ηλ. Ιακωβάκης, Γ. Λαζαρίνης, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** Δραγούνης & Υιοι Α.Ε., **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Καββαδίας

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC MASTER"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 9.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 17.000 δρχ., **ΔΙΕΤΗΣ:** 18.800 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 8.900 δρχ., **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 15.000 δρχ., Αμερική 17.000 δρχ., **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Π Ε Ρ Ι Ε Χ Ο Μ Ε Ν Α

GAME REVIEWS

SOFTWARE REVIEW

HARDWARE ΤΕΣΤ

SPECIAL REVIEW

ΑΦΙΕΡΩΜΑ



Κυκλοφόρησε ο νέος επεξεργαστής της Cyrix

Η Cyrix ανακοίνωσε την κυκλοφορία της νέας της οικογένειας επεξεργαστών 6x86, γνωστή έως τώρα με την κωδική ονομασία M1. Ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη του νέου επεξεργαστή έγινε με στόχο την επίτευξη της συμβατότητας και της υψηλότερης δυνατής απόδοσης στις εφαρμογές των Windows. Ο πρώτος επεξεργαστής της σειράς 6x86 είναι χρονισμένος στα 100 MHz και σύμφωνα με μετρήσεις της εταιρίας προσφέρει υψηλότερη απόδοση σε εφαρμογές Windows από τον Pentium στα 133MHz, καθώς και από τον αναμενόμενο Pentium Pro στα 150 MHz. Από τεχνικής απόψεως, ο Cyrix 6x86 αποτελεί έναν 6ης γενιάς superscalar και superpipelined επεξεργαστή.



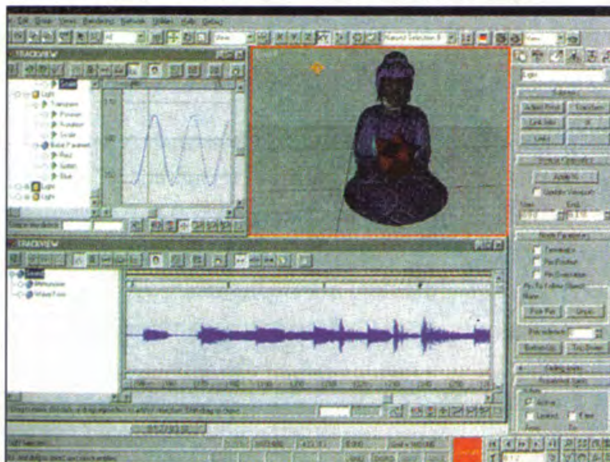
Εφτασε ο διάδοχος του Pentium

Εφτασε ο διάδοχος του Pentium και το όνομα αυτού θα είναι Pentium Pro. Αυτή θα είναι, τελικώς, η ονομασία της επόμενης γενιάς των επεξεργαστών της Intel, σύμφωνα με πρόσφατη ανακοίνωση της εταιρίας. Ο διάδοχος του Pentium, και μέχρι τώρα αποκαλούμενος με την κωδική ονομασία P6, θα ενσωματώνει 5,5 εκατομμύρια transistors και αναμένεται να κυκλοφορήσει το τελευταίο τρίμηνο του τρέχοντος έτους. Ο νέος επεξεργαστής θα χρησιμοποιηθεί σε σταθμούς εργασίας, υψηλής απόδοσης επιτραπέζια συστήματα και servers. Σύμφωνα με την Intel, το συγκεκριμένο όνομα επελέγη για να φανεί ότι η εταιρία επενδύει στο όνομα του Pentium, τονίζοντας όμως ότι ο νέος επεξεργαστής αποτελεί μια πιο επαγγελματική έκδοση του προκατόχου του.



3D Studio στα Windows NT

Επί του πιεστηρίου ευρισκόμενη η στήλη (τρόπος του λέγειν), πληροφορήθηκε ότι ανακοινώθηκε και επίσημα η κυκλοφορία του 3DS για NT, με τον πλήρες όνομα 3D Studio MAX (!). Στα νέα χαρακτηριστικά περιλαμβάνονται μοντελοποίηση και texture Space Warps. Επίσης, είναι πλέον πραγματικότητα το όνειρο για αποτελεσματικό spline modelling. Τι σημαίνουν αυτά για μας; Καταρχήν, τέρμα στις ασυμβατότητες και τα προβλήματα με τη μνήμη, συνεπές και φιλικό interface και εύκολη ανταλλαγή



mapping σε πραγματικό χρόνο, υποστήριξη 3D επιταχυντών και υπολογιστών με πολλαπλούς επεξεργαστές, περιβάλλον TrackView με το ιστορικό των αλλαγών και ιδιοτήτων κάθε αντικειμένου και μια νέα ομάδα εξωτερικών προγραμμάτων, τα δεδομένων. Επίσης, την επιβεβαίωση του PC ως του κυρίαρχου εργαλείου για broadcast quality γραφικά (ποια Amiga), αλλά το κυριότερο... ταχύτητα! Καθόλου άσχημα για ένα προϊόν με λίγες θερμίδες...

Χειμερινή Cyberia '95

Ενα ταξίδι στο παρόν και το μέλλον του υπέροχου κόσμου του Internet επιφυλάσσει στους επισκέπτες της η Χειμερινή Cyberia '95. Μετά την τεράστια επιτυχία που είχε η πρώτη εκδήλωση, η οποία έγινε από τις 11 έως και τις 13 Μαρτίου, η διοργανώτρια εταιρία Compupress αποφάσισε να ανοίξει τις πόρτες του κυβερνοχώρου στο ευρύ κοινό με μία ακόμα εκδήλωση.

Η Χειμερινή Cyberia '95 θα πραγματοποιηθεί μεταξύ 15 και 17 Δεκεμβρίου στο ξενοδοχείο Holiday Inn και σε αυτήν οι επισκέπτες θα έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν το σύστημα της CompuLink, τις διάφορες on-line υπηρεσίες του καθώς και τις δυνατότητες που προσφέρει στους συνδρομητές του για σύνδεση με το διεθνές υπερδίκτυο, το Internet. Στην έκθεση θα έχετε ακόμα την ευκαιρία να δείτε modems, βιβλία και όλα τα συναφή με τον κυβερνοχώρο.

Νέοι inkjet από τη Lexmark

Η Infolex A.E., αποκλειστικός αντιπρόσωπος της Lexmark στην Ελλάδα, ανακοίνωσε την κυκλοφορία του inkjet μοντέλου 4079 Plus. Πρόκειται για έγχρωμο inkjet εκτυπωτή, ο οποίος αποτελεί τον αντικαταστάτη του μοντέλου 4079. Αναλυτικότερα, ο 4079 Plus συνδυάζει όλα τα πλεονεκτήματα του γνωστού 4079 (δυνατότητα εκτύπωσης σε χαρτί A4, A3 κ.λπ., ανάλυση 360x360 dpi, standard Postscript Level 2, standard interface Parallel/Serial/AppleTalk), με ταχύτητα εκτύπωσης που φτάνει σε εντυπωσιακά επίπεδα. Ο 4079 Plus εκμεταλλευόμενος την 32-bit RISC τεχνολογία μέσω του δυνατού επεξεργαστή των 25MHz, τα standard 4MB μνήμης (που μπορούν να επεκταθούν έως τα 36MB), τη δυνατότητα προσθήκης σκληρού δίσκου 40MB και το χαρακτηριστικό Job Overlap Processing που επιτρέπει στον εκτυπωτή να επεξεργάζεται τις προς εκτύπωση σελίδες ενώ τυπώνει, αποτελεί το γρηγορότερο έγχρωμο εκτυπωτή στην κατηγορία του, που μπορεί να ανταποκριθεί ακόμα και στις πιο περίπλοκες εκτυπωτικές εργασίες με ταχύτητα 1 ppm για έγχρωμες εκτυπώσεις και 1.7 ppm για μαυρόασπρες. Το μοντέλο της Lexmark προσφέρει εκπληκτική ποιότητα χρωμάτων και ακρίβεια, παρέχοντας 256 σκιές για κάθε πρωτεύον χρώμα, γεγονός που έχει ως αποτέλεσμα 16.7 εκατομμύρια χρώματα στα 127 LPI, ενώ η βελτιωμένη τεχνολογία ColorGrade της Lexmark, καθώς και η τεχνολογία ColorSync της Apple είναι παράγοντες που συνεισφέρουν επιπλέον σε αυτό. Επίσης, ο 4079 διαθέτει Apple driver σε 5 γλώσσες και pantone πίνακες για περιβάλλον Macintosh. Τέλος, ο 4079 Plus δίνει καλύτερα αποτελέσματα στο απλό χαρτί, χάρη στο νέο printing mode (pause mode) που διαθέτει και συνοδεύεται από το MarkVision, ένα μοναδικό εργαλείο διαχείρισης που επιτρέπει στο χρήστη να ρυθμίζει και να ελέγχει το panel του εκτυπωτή από την οθόνη του. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Infolex (τηλ.: 6722230).

Flash στα νέα...

Με την επίσημη ανακοίνωση του νέου λειτουργικού Windows 95, η Binary Logic ξεκίνησε τη διάθεση της νέας έκδοσης του Συστήματος Ηλεκτρονικής Αρχειοθέτησης και Διαχείρισης Εγγράφων Binary - Document, της πρώτης ελληνικής λύσης σε περιβάλλον Windows για τη διαχείριση εγγραφών. Το Binary - Document αναπτύχθηκε για να καλύψει τις ανάγκες ιδιωτών και επιχειρήσεων ή οργανισμών που έχουν μεγάλο όγκο εγγράφων και θέλουν να τον εκμεταλλευτούν. Το Binary - Document σας δίνει τη δυνατότητα να αποθηκεύσετε με ασφάλεια τις πληροφορίες σας και να τις ανακτήσετε άμεσα στην οθόνη ή στον εκτυπωτή, παρέχοντας μία ολοκληρωμένη και ευέλικτη λύση. Το γραφικό περιβάλλον Windows 95 και η προσοχή που έχει δοθεί στα δεδομένα της ελληνικής πραγματικότητας την κάνουν όσο το δυνατόν πιο εύχρηστη και φιλική. Το Binary - Document χρησιμοποιείται ήδη με επιτυχία από υπουργεία, δημόσιους οργανισμούς, τεχνικές εταιρίες, εταιρίες Πληροφορικής, εταιρίες μελετών, ξενοδοχεία, εκπαιδευτήρια, εκδοτικούς οίκους, περιοδικά κ.λπ. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Binary Logic, Ηπείρου 3, Άλιμος, τηλ.: 9938392.

Από τις 20 μέχρι τις 22 Οκτωβρίου στο ξενοδοχείο Holiday Inn (Μιχαλακοπούλου 50, Αθήνα) πραγματοποιήθηκε η επαγγελματική έκθεση "The Show Multimedia", την οποία διοργάνωσε η εταιρία Compupress A.E. με τη συμμετοχή των περιοδικών "Multimedia & CD-ROM" και "Computer Για Όλους". Κατά τη διάρκεια της έκθεσης παρουσιάστηκαν νέα προϊόντα, όπως κάρτες για επεξεργασία Video (με κορυφαία την κάρτα της Fast, την Fp/s 60), οθόνες αφής, κάρτες ήχου, CD-ROM όλων των ταχυτήτων, CDs επανεγγράψιμα, κάρτες MPEG, ολοκληρωμένες λύσεις multimedia, εξειδικευμένα βιβλία. Τα περίπτερα που τράβηξαν όμως περισσότερο την προσοχή του κοινού ήταν αυτά που είχαν προγράμματα και κυρίως αυτά που είχαν ελληνικούς τίτλους. Πράγματι σε αυτήν την έκθεση διαπιστώσαμε ότι οι ελληνικές παραγωγές στον αναπτυσσόμενο χώρο των πολυμέσων αρχίζουν όχι μόνο να φαίνονται αλλά να ξεχωρίζουν με τις αντικειμενικά πολύ καλές τους παραγωγές. Η προσέλευση του κοινού ήταν μία ευχάριστη έκπληξη. Δεν περιμέναμε τόσος κόσμος να μας τιμήσει με την παρουσία του από την πρώτη μέρα διεξαγωγής της εκδήλωσης και μέχρι το τέλος της.



Αυτόν το μήνα τελειώνουμε την παρουσίαση των νέων παιχνιδιών (και όχι μόνο) που θα κυκλοφορήσουν από τώρα και μέχρι το καλοκαίρι του 1996, όπως αυτά παρουσιάστηκαν πρόσφατα στην έκθεση Electronic Entertainment, η οποία διεξάγεται κάθε χρόνο στο Los Angeles.

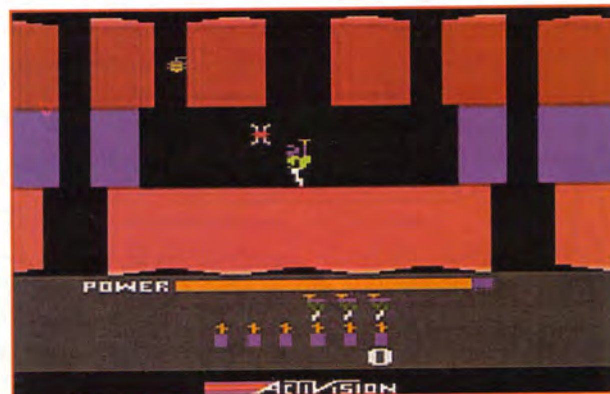
MAGNET INTERACTIVE STUDIOS

Hellraiser: Μετά από πολλά χρόνια ένα παιχνίδι με εκπληκτικά εφέ, βασισμένο στις τρεις ομώνυμες ταινίες τρόμου.



ACTIVISION

Santa Fe Mysteries: TV-style role-playing παιχνίδι μυστηρίου, με πολλά video, puzzles και κρυμμένους θησαυρούς.
Earthworm Jim: Η Activision πήρε τα δικαιώματα για τη μεταφορά του κλασικού παιχνιδιού σε Windows 95.
Infocom Classics: Μερικά από τα παιχνίδια της Infocom σε νέα έκδοση.
Atari 2600 Action Pack II: Το δεύτερο πακέτο προγραμμάτων με classic games από την κονσόλα της Atari (στη δεκαετία του '80 ήταν πολύ δημοφιλής). Τα παιχνίδια λειτουργούν κάτω από το περιβάλλον του νέου λειτουργικού συστήματος των Windows 95.
Zork Nemesis: Ενα ακόμα



από τα "αναπαλαιωμένα" παιχνίδια για περιβάλλον Windows.

The Great Game: Ενα παιχνίδι που είχε ξεκινήσει να παράγει η Infocom. Εγγύηση ποιότητας.

Planetfall: Floyd's Next Thing: Βασισμένο σε μία ιδέα του Meretzky με στοιχεία δανεισμένα από τη σειρά Star Trek: the next generation.

Paparrazzi! Tales of Tinseltown: Αρκετά πρωτότυπο, μια και παίζετε το ρόλο ενός φωτογράφου ο οποίος προσπαθεί να βρει διάφορα καυτά θέματα. Το πρόγραμμα συνοδεύεται από πολλά video clips.

AMERICAN LASER GAMES

The Last Bounty: Μετά την επιτυχία των δύο Mad Dog Macree, η εταιρία δοκιμάζει την ίδια συνταγή με ένα ακόμα video shoot'em up, το οποίο λαμβάνει χώρα πού αλλού, στην Αγρια Δύση.

PC Gamegun: Οχι, αυτός δεν είναι τίτλος παιχνιδιού, αλλά χειριστήριο με τη μορφή όπλου. Αν θέλετε να ζήσετε πράγματι τα προγράμματα της εταιρίας "AMERICAN LASER GAMES", τα mouse και τα joystick σίγουρα δεν φτάνουν. Το PC Gamegun είναι το απόλυτο όπλο για σας.

Mckenzie & CO.: Ενα πρωτότυπο παιχνίδι για κορίτσια 9-15 χρόνων με θέμα τις κοινωνικές συναναστροφές. Φυσικά και εδώ με πολύ full motion video.



BETHESDA

The Terminator: Future Shock: Συνέχεια του αρκετά γνωστού Terminator αυτήν τη φορά με πολύ καλύτερο gameplay. Το πρόγραμμα σας δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε ποικίλα μεταφορικά μέσα για την ολοκλήρωση της αποστολής σας.

X-car: Experimental Racing: Racing simulation με SVGA rendered γραφικά και 8 πίστες συν 4 δοκιμαστικές, δυνατότητες customize του αυτοκινήτου, καθώς και modem/network.

The 10th Planet: Space-sim με πολλές ομοιότητες με το Tie Fighter. Εκπληκτικά εφέ και animations, ενώ υπάρχει δυνατότητα για network.

CAPSTONE/360



ChronoMaster: Graphic Adventure από τον Roger Zelazny. Σε έξι κόσμους του διαστήματος ο χρόνος έχει σταματήσει ώσπου φθάνετε εσείς. Κάθε κόσμος έχει τους δικούς του φυσικούς νόμους, καθώς και τα δικά του έθιμα και συνήθειες.
Tekwar: Doom-clone παιχνίδι βασισμένο στην ομώνυμη ταινία (αρκετά καλή) από τους δημιουργούς του "Rise of the Triad". Οι "κακοί" έχουν αναπτυγμένη ευφυΐα, έτσι δεν στέκονται ακίνητοι, αλλά κρύβονται πίσω από αντικείμενα και πυροβολούν προς εσάς πολύ προσεκτικά. Μέχρι και 16 παίκτες σε δίκτυο και υπογραφή από τον William Shather (Captain Kirk).
Witchaven: Με πολλές ομοιότητες με το Tekwar αυτό



το παιχνίδι περιέχει πολλά puzzles και πολλά όπλα (ρόπαλα κ.λπ.). Υπάρχει και εδώ η δυνατότητα για μέχρι 16 παίκτες σε δίκτυο.



Harpoon II Deluxe Multimedia: Επανακυκλοφορία του classic ναυτικού παιχνιδιού. Τώρα με δύο νέα battlesets, νέους ήχους και κυρίως scenario editor.

DIGITAL PICTURES

Maximum Surge: Ενα action-adventure με την Yasmine Bleeth (από το Baywatch) και τον Wlter Koenig (ο Chekov από το Star Trek). Full motion video και ιδιαίτερα περίπλοκο σενάριο είναι στοιχεία που υπόσχονται επιτυχία.
BloHarard Five: Τρομοκράτες έχουν καταλάβει ένα βιολογικό εργαστήριο και έχετε 30 λεπτά για να τους σταματήσετε από το να κλέψουν ένα θανατηφόρο ιό.
Supreme Warrior: Interactive Kung-fu movie. Ενα beat'em up με λίγα στοιχεία εναλλακτικής δράσης.
Prize Fighter: Ενα ακόμη beat'em up από την Digital Picture. Αυτήν τη φορά το θέμα του είναι το μποξ.

GT INTERACTIVE SOFTWARE

Quake: Η επικείμενη κυκλοφορία από την Id Software (στην Ευρώπη) βρίσκεται ακόμα στο στάδιο του σχεδιασμού. Η συνέχεια, λοιπόν, του Doom θα περιλαμβάνει client/server versions, έτσι ώστε οι παίκτες να μπορούν σχεδιάσουν τα δικά τους quake levels και σίγουρα το αίμα και εδώ θα είναι σε μεγάλες δόσεις.
Mortal Kombat III: Η τρίτη version του παιχνιδιού δεν θα γίνει από την Acclaim,



ωστόσο αυτό σίγουρα δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι θα υστερεί σε ποιότητα. Αντίθετα, περιλαμβάνει νέες κινήσεις και ακόμα περισσότερες hidden moves.
Vampire - The Mas·uerade: Ενα role playing game όπου είστε ένας νεαρός βρικόλακας στη σύγχρονη Νέα Υόρκη και πρέπει να μάθετε τον τρόπο ζωής των ομοίων σας για να επιβιώσετε.
Ice & Fire: Ενα space-war adventure από τους σχεδιαστές του Tetris Alexey Pajitnov και Vladimir Polhilko. Το στιλ του παιχνιδιού μοιάζει πολύ με αυτό του Doom. Το παιχνίδι υποστηρίζει VR κράνος.
Locus: Ενα ακόμα παιχνίδι που υποστηρίζει VR κράνος και ουσιαστικά είναι η τρισδιάστατη άποψη του Speedball 2.

BLUE BYTE

Shadow of the Empire: Το επόμενο στη σειρά Battle Isle . Αν δεν έχει τη μοίρα του προηγούμενου όσον αφορά στη διανομή του, θα καταφέρει να κερδίσει την θέση που του αξίζει. Το νέο παιχνίδι είναι για Windows και περιλαμβάνει πολλές ώρες δράσης και περιπέτειας, καθώς και περισσότερες μονάδες, χάρτες και εδάφη.
Dr. Drago's Madcap chase: Μεταφορά επιτραπέζιου παιχνιδιού σε PC. Ηδη έχουν κυκλοφορήσει τα πρώτα demos του παιχνιδιού.
The Romans: Η συνέχεια του "The Settlers" (self city στην Αμερική). Αν και βρίσκεται ακόμα στο στάδιο της ανάπτυξης, ωστόσο είναι γνωστό ότι θα περιλαμβάνει multi-player option.
Chewy, Escape from FS: Ενα adventure παιχνίδι με πολλές ομοιότητες με το "Day of the Tentacle" της Lucas Arts. ΠΕχει το ίδιο ύφος στη σχεδίαση των cartoon χαρακτήρων και την ίδια φιλοσοφία στο χιούμορ.
Albion: Ενα RPG με πολλές φιλοδοξίες, μια και διαθέτει χαρακτηριστικά των πιο

σύγχρονων του είδους, όπως έξι παίκτες ταυτόχρονα και auto-mapper ώστε να μη χάνεται ο παίκτης μέσα στα levels.
The Deep: Στο μέλλον η επιφάνεια της Γης είναι τόσο μολυσμένη ώστε όλοι ζουν κάτω από τη θάλασσα. Το παιχνίδι είναι ένα Simulation υποβρυχίου με SVGA γραφικά και αρκετά στοιχεία από strategy/adventure να το περιστοιχίζουν.

CYBERFLIX

Skullcracher: Από τους δημιουργούς του Jump Raven ένα multi-level action παιχνίδι, όπου προσπαθείτε να διατηρήσετε τους νεκρούς, νεκρούς.
Dust: A Tale of the wired west: Το 1882 κυκλοφορεί η φήμη ότι υπάρχει ασήμι στο Diamondback στο Νέο Μεξικό. Το παιχνίδι σάς καλεί να διαλέξτε το ρόλο σας, να σώσετε τους κατοίκους της πόλης ή να ακολουθήσετε και εσείς τους κυνηγούς του θησαυρού.

BIZZARD ENTERTAINMENT

Warcraft II: Tides of darkness: Το δεύτερο παιχνίδι του πολύ καλού Δune 2-clone θα περιέχει πολλές νέες δυνατότητες, όπως νέες πηγές πρώτης ύλης καθώς και νέες στρατιωτικές δυνάμεις (από θάλασσα και αέρα).
Shattered nations: Το σενάριο του παιχνιδιού εξελίσσεται μετά από ένα πυρηνικό ολοκαύτωμα. Αποστολή σας είναι να σώσετε την ανθρωπότητα από τον αφανισμό.
Diablo: Πρώτη προσπάθεια της εταιρίας στο χώρο των RPGs. Βασικό "ατού" του παιχνιδιού τα πολύ καλά SVGA γραφικά.

FOX INTERACTIVE

Die Hard Trilogy: Ενα παιχνίδι που χωρίζεται σε τρία βασικά τμήματα, όσες και οι ομώνυμες ταινίες με τον Bruce Willis. Ξεκινάτε από το κτίριο Nakatomi της πρώτης ταινίας και φθάνετε στη Νέα Υόρκη όπως και στην τελευταία ταινία.
Planet of the Apes: Ενα ακόμα παιχνίδι βασισμένο σε ταινία, αυτήν τη φορά πολύ παλαιότερη. Μάχεστε τους ανθρωπόμορφους πιθήκους για να αποικίσετε τον πλανήτη.
Independence Day: Ενα ακόμα παιχνίδι εμπνευσμένο από ταινία έρχεται από τους παραγωγούς του Stargate. Το σενάριο κάπως συνηθισμένο, αφού για άλλη μία φορά καλείστε να σώσετε τον πλανήτη από τους εξωγήινους που θέλουν να καταλάβουν τη Γη.
The X-Files: Ενα multi-player, role-playing game το οποίο θέλει να γίνει ένα νέο UFO. ■

Παιχνιδοσκορπίσματα

Είναι γεγονός ότι ενώ υπάρχουν αρκετά παιχνίδια ποδοσφαίρου στο PC, λίγα είναι αυτά που πράγματι ξεχωρίζουν. Ενα από αυτά είναι το πιο παλαιό Sensible Soccer, του οποίου σύντομα αναμένεται να φτάσει η νέα version, το Sensible World of Soccer. Στη λίστα των καλών παιχνιδιών θα προστεθεί ακόμα ένας καλός εξομοιωτής ποδοσφαίρου, το FIFA 95. Το FIFA 95 διαθέτει τα πιο καλά γραφικά και sprites που έγιναν ποτέ για τέτοιου είδους παιχνίδι. Πρόκειται για το πρώτο από τα αθλητικά παιχνίδια που θα κυκλοφορήσει η Electronic Arts, το οποίο χρησιμοποιεί ένα νέο engine γραφικών που ονομάζεται Virtual Stadium. Πρόκειται για έναν νέο τρόπο απεικόνισης των spites των διαφόρων αθλητών αλλά και του περιβάλλοντα χώρου του κάθε σταδίου. Ετσι, όσον αφορά στην κίνηση των παικτών στον υπολογιστή, αυτή έχει δημιουργηθεί με τη μεταφορά των φυσικών κινήσεων κανονικών παικτών με τις γνωστές τεχνικές όπου συνδυάζεται το video με το computer animation. Στο θέμα της απεικόνισης οι δυνατότητες είναι πάρα πολλές, αφού υπάρχουν περίπου οχτώ διαφορετικοί τρόποι απεικόνισης του γηπέδου. Οπως αναφέραμε, λοιπόν, το FIFA 96 θα είναι το πρώτο από τα νέα παιχνίδια της Electronic Arts που θα εκμεταλλεύεται τις νέες αυτές δυνατότητες αλλά δεν θα είναι το μόνο. Αμεσα θα κυκλοφορήσουν τα NBA 96 και NHL Hockey 96, ενώ στο μέλλον και άλλες παραγωγές της εταιρίας θα εκμεταλλεύονται τις νέες δυνατότητες.

Οπως έχουμε αναφέρει και στο παρελθόν μέσα στους επόμενους μήνες περιμένουμε πάρα πολλά simulations, τα οποία στο μεγαλύτερό τους μέρος θα αφορούν στα αυτοκίνητα και τα αεροπλάνα. Ειδικά στο δεύτερο τομέα όλες οι γνωστές εταιρίες του χώρου θα κυκλοφορήσουν νέα παιχνίδια. Πολλές από αυτές θα κυκλοφορήσουν πάνω από ένα. Η Empire όμως είναι μία εταιρία η οποία δεν μας έχει συνηθίσει σε τέτοιου είδους παιχνίδια, αφού κυρίως κυκλοφορεί arcade παιχνίδια. Το Navy Strike θα είναι η επόμενη κυκλοφορία της και όπως καταλαβαίνετε και από τον τίτλο θα είναι ένα simulation με αεροπλάνα του πολεμικού ναυτικού. Οι πρώτες πληροφορίες αναφέρουν ότι τα βασικά ατού του παιχνιδιού θα είναι τα SVGA γραφικά και η πολύ καλή κίνηση των γραφικών. Επίσης, η ποιότητα των γραφικών και του ήχου θα είναι αρκετά υψηλή, με πολλές λεπτομέρειες παρμένες από πραγματικά μοντέλα αεροσκαφών. Από ό,τι φαίνεται σε λίγο καιρό οι κραταιές εταιρίες του χώρου θα έχουν κάποιον υπολογίσιμο αντίπαλο να αντιπαρέλθουν.

THE CANNES FILM FESTIVAL

Η ευρωπαϊκή γιορτή της έβδομης τέχνης

Του Βαγγέλη Κράτσα

Ενας καθιερωμένος πλέον θεσμός για τον κινηματογράφο, που καλά κρατεί εδώ και περίπου μισό αιώνα, είναι το περίφημο φεστιβάλ των Καννών. Να που έφτασε λοιπόν το πλήρωμα του χρόνου, για να περάσει από τη μεγάλη οθόνη στη μικρή, αυτήν δηλαδή του υπολογιστή μας.

Η Ε.Μ.Μ.Ε. Interactive είναι μια εταιρία που έχει ειδικευτεί στις παραγωγές multimedia τίτλων με θέματα από την τέχνη και τον πολιτισμό. Δεν θα μπορούσε συνεπώς να αφήσει έξω από την γκάμα των CDs της την έβδομη τέχνη, το σινεμά. Διάλεξε, λοιπόν, να κυκλοφορήσει ένα πανόραμα του περίφημου φεστιβάλ της όμορφης πόλης της γαλλικής Ριβιέρα, των Καννών, προσπαθώντας να αποτυπώσει σε ένα ασημί δισκάκι το glamour και τη γοητεία όλων των μεγάλων του στιγμών.

Μετά από το ασπρόμαυρο φιλμ της εισαγωγής, όπου βλέπουμε μια συρραφή από μερικές ιστορικές στιγμές του φεστιβάλ, περνάμε στο κεντρικό μενού του προγράμματος που έχει ως background τον προθάλαμο του Παλαί των Καννών. Γύρω- γύρω υπάρχουν καλοσχεδιασμένα εικονίδια που οδηγούν στις διάφορες λειτουργίες του Cannes Flm Festival, ενώ στις σκάλες αναγράφονται οι χρονολογίες από το 1939, όπου άρχισαν οι πρώτες σκέψεις για τη διοργάνωση του θεσμού, μέχρι σήμερα (υπάρχει ενημέρωση και για το 1995). Καταρχήν, κάνουμε κλικ σε μια από τις χρονολογίες αυτές, καθώς το αποτέλεσμα πολλών από τις μετέπειτα επιλογές μας θα αναφέρεται συγκεκριμένα στη χρονιά που επιλέξαμε. Κατόπιν, μπορούμε να αρχίσουμε την εξερεύνηση των εικονιδίων της εφαρμογής. Ας τα δούμε όμως ένα προς ένα:

Awards: Εδώ θα μάθουμε τα βραβεία και θα δούμε φωτογραφίες από την τελετή απονομής καθώς και τις βραβευμένες ταινίες της χρονιάς που ζητήσαμε. Φόντο, τι άλλο, μα η κινηματογραφική αίθουσα και η μεγάλη οθόνη όπου "προβάλλονται" τα αποτελέσματα των επιλογών μας.

City of Cannes: Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο αυτό θα βρούμε πληροφορίες για την ίδια την πόλη των Καννών.

The Stars: Μερικοί από τους σημαντικότερους ηθοποιούς που πέρασαν από τις Κάννες τη χρονιά που έχουμε προεπιλέξει. Ζουμάροντας στις φωτογραφίες τους και πηγαίνοντας μετά στην εγκυκλοπαίδεια (που θα δούμε στη συνέχεια) παίρνουμε πληροφορίες για τις ταινίες τους που διαγωνίστηκαν στο φεστιβάλ.

Festival Encyclopedia: Εδώ έχουμε απευθείας πρόσβαση στην τεράστια database του Cannes Film Festival και μπορούμε να αναζητήσουμε πληροφορίες για τις 4.000 και άνω ταινίες που διαγωνίστηκαν μέχρι σήμερα στις Κάννες.

The Festival: Ενα πλήρες βιβλίο για το θεσμό, την ιστορία του, με στατιστικά στοιχεία, σημαντικές ημερομηνίες, τη σύνθεση της κριτικής επιτροπής, τις εκδηλώσεις του φεστιβάλ και πολλά άλλα.

The Film Market: Πληροφορίες για το διεθνές film market των Καννών, όπου κλείνουν πολλές συμφωνίες για αγοραπωλησίες ταινιών σε διεθνές επίπεδο.

The Quiz: Ενα κουίζ με 20 ερωτήσεις που δοκιμάζει τις γνώσεις σας για το φεστιβάλ.

The Festival live: Video, φωτογραφίες, σημαντικά γεγονότα και παραλειπόμενα από το φεστιβάλ για τη χρονιά που έχουμε επιλέξει. Ιδιαίτερη μνεία θα πρέπει, τέλος, να γίνει στο εξαιρετικό soundtrack του Cannes Film Festival, ένα από τα καλύτερα και πλέον ποικίλα που έχουμε ακούσει. Συνοψίζοντας, θα λέγαμε πως πρόκειται για έναν τίτλο πληρέστατο και άρτιο ως παραγωγή, που σίγουρα είναι "must" για κάθε κινηματογραφόφιλο και όχι μόνο.



The Cannes Film Festival

Εταιρία: E.M.M.E. Interactive
Απαιτήσεις: 386, Windows 3.1, 4 MB RAM, 4 MB HD, SVGA, CD-ROM
Διάθεση: Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536

VIRTUAL BODY

Το ανθρώπινο σώμα και οι λειτουργίες του

Του Βαγγέλη Κράτσα

Μία ενδιαφέρουσα περιπλάνηση στον ανθρώπινο οργανισμό και τα σημαντικότερα βιολογικά χαρακτηριστικά του φιλοξενούμε αυτόν το μήνα στη στήλη.

Η IVI Publishing έχει ειδικευτεί πλέον σε τίτλους που αναφέρονται σε θέματα υγείας και ιατρικής όπως, για παράδειγμα, η γνωστή σειρά Mayo Clinic. Ανάλογο είναι και το θέμα του Virtual Body, το οποίο φέρει το βάρος ενός άλλου περίφημου label στο χώρο της εκλαϊκευμένης επιστήμης, του Time-Life. Απευθυνόμενο κυρίως στους νέους από 10 ετών και άνω, το Virtual Body προσπαθεί να απαντήσει με ευχάριστο τρόπο, και εκμεταλλευόμενο τα πλεονεκτήματα μίας multimedia παραγωγής, στα πιο συνηθισμένα ερωτήματα για το ανθρώπινο σώμα. Η όλη δομή του προγράμματος είναι τέτοια, ώστε αφ' ενός να παρουσιάζονται τα θέματα με ελκυστικό τρόπο και να αποφεύγονται αναφορές σε δύσκολη ορολογία, αφ' ετέρου να προστατεύεται ο επιστημονικός-εκπαιδευτικός χαρακτήρας του CD. Τα περιεχόμενα του Virtual Body είναι κατανεμημένα σε κεφάλαια, προσπελάσιμα από το κεντρικό μενού. Αυτά περιλαμβάνουν τα μυστήρια της ανθρώπινης ζωής, το μυϊκό, κυκλοφορικό, αναπνευστικό, πεπτικό και νευρικό σύστημα, τις σοβαρότερες ασθένειες, το Virtual Lab και έναν γραφικό browser.

Κάνοντας κλικ στα κεφάλαια αυτά, με εξαίρεση τα δύο τελευταία στα οποία θα αναφερθούμε ξεχωριστά, εμφανίζεται μια σειρά ερωτημάτων σχετικών με το εκάστοτε γνωστικό αντικείμενο. Επιλέγοντας κάποιο από αυτά, βλέπουμε συνήθως ένα animation με speech, σχέδια και παραστάσεις που δίνει την απάντηση στο ερώτημα, ενώ μπορούμε να εμβαθύνουμε ή να εξετάσουμε παραπλήσια θέματα με απλό κλικ στα διάφορα buttons που περιέχει η τελική οθόνη. Μάλιστα, από το κεντρικό μενού παρέχεται η δυνατότητα αναζήτησης με αλφαβητική σειρά από το ευρετήριο του προγράμματος της ενότητας που μας ενδιαφέρει και ακόμα η επιστροφή σε οποιοδήποτε σημείο του Virtual Body έχουμε ήδη επισκεφθεί, χρησιμοποιώντας την πολύ χρήσιμη επιλογή Path, η οποία αποθηκεύει όλες τις κινήσεις μας σε ένα session της εφαρμογής.

Πρωτότυπη και όμορφη ιδέα είναι σίγουρα το Virtual Lab, που δίνει μια πιο έντονη interactive χροιά στο CD, αφού μας προσφέρει την ευκαιρία να μάθουμε κάποια πράγματα με ενεργό τρόπο, πειραματιζόμενοι σε ένα εικονικό εργαστήρι και εξετάζοντας στη συνέχεια τα συμπεράσματα της έρευνάς μας. Η μορφή του "πειράματος" ποικίλλει από θέμα σε θέμα. Ετσι, για παράδειγμα, κάνοντας κλικ την κατάλληλη στιγμή σε ένα πιεσόμετρο εμπεδώνουμε την ακριβή διαδικασία μέτρησης της πίεσης, βάζοντας στη σωστή θέση τα κομμάτια ενός σκελετού-puzzle μαθαίνουμε τη δομή της σπονδυλικής μας στήλης, μεταβάλλοντας το βάρος ενός ατόμου παρακολουθούμε τις διαφορές στη λειτουργία της καρδιάς του κ.λπ.

Τέλος, επιλέγοντας τον γραφικό browser, βλέπουμε μία οθόνη με πολλά συνεχώς ανανεούμενα παράθυρα, καθένα από τα οποία απεικονίζει μία εικόνα από κάποιο σημείο του προγράμματος. Κάνοντας κλικ σε κάποια από αυτές, μεταβαίνουμε αυτόματα στο συγκεκριμένο σημείο του Virtual Body. Τα μουσικά θέματα που διανθίζουν το CD είναι προσεκτικά διαλεγμένα και περιλαμβάνουν κομμάτια από ανατολίτικη μουσική και jazz, το δε speech είναι καθαρότατο.

Καταλήγοντας, αναφέρουμε ότι το Virtual Body στέκεται ικανοποιητικά στον ισχυρό ανταγωνισμό παρεμφερών θεματολογικά πακέτων που κατακλύζουν τελευταία την αγορά και, σίγουρα, αξίζει της προσοχής σας.

Virtual Body

Εταιρία: IVI Publishing
Απαιτήσεις: 486SX/33, 8MB RAM, double speed CD-ROM, SVGA 640x480x256, Windows 3.1, 16-bit κάρτα ήχου
Διάθεση: Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536



ΔΙΣΚΟΣ

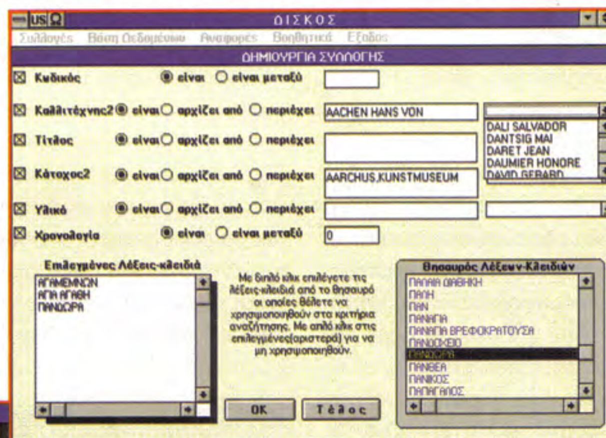
Αρχειοθετήστε τις εικόνες σας

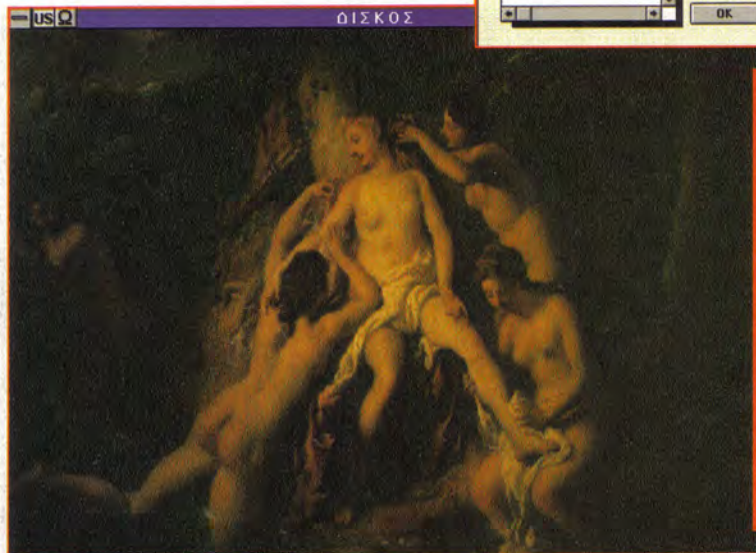
Του Βαγγέλη Κράτσα

Είστε από αυτούς που μια ωραία πρωία ανακάλυψαν ότι ο σκληρός δίσκος τους έχει γεμίσει από εικόνες πολλών megabytes "ατάκτως ερριμμένες"; Μήπως προσπαθείτε απεγνωσμένα να θυμηθείτε σε ποια αρχεία βρίσκονται κρυμμένα εκείνα τα σχέδια που είχατε σκανάρει χθες; Αν ναι, τότε ο "Δίσκος" έχει φτιαχτεί για σας...

Από τη στιγμή που τα προγράμματα ψηφιοποίησης, σχεδίασης και αποθήκευσης εικόνων άρχισαν να κατακλύζουν την αγορά, προέκυψε σε έντονο βαθμό το πρόβλημα της ταξινόμησης του - συχνά ογκώδους και ανομοιογενούς - υλικού.

Μια αξιοπρόσεκτη ελληνική πρόταση για το θέμα αυτό αποτελεί το πακέτο "Δίσκος" που παρουσιάζουμε. Δημιουργός του η εταιρία Ζήνων η οποία, αξιοποιώντας τις δυνατότητες της σχεσιακής βάσης δεδομένων Omnis7, ανέπτυξε το πρώτο εγχώριο προϊόν λογισμικού για την αρχειοθέτηση ψηφιακών εικόνων. Ανοίγοντας το λιτά σχεδιασμένο κουτί, θα βρούμε δύο δισκέτες με το κυρίως πρόγραμμα, ένα εγχειρίδιο χρήσης και ένα CD με τίτλο "Η ζωγραφική από την Πομπηία μέχρι σήμερα". Το CD αυτό περιέχει μία εξαιρετικού ενδιαφέροντος και εκτεταμένης πληρότητας συλλογή 5.000 πινάκων 1.100 συνολικά ζωγράφων, που έχουν φωτογραφηθεί σε 330 μουσεία, εκθέσεις έργων τέχνης και πινακοθήκες παγκοσμίως από τον κ. Α. Οικονομόπουλο, ο οποίος και υλοποίησε την ηλεκτρονική έκδοση αυτού του εντυπωσιακού εγχειρήματος. Η ανθολογία αυτή είναι, φυσικά, κατάλληλα προσαρμοσμένη ώστε να λειτουργεί ταυτόχρονα ως παράδειγμα χρησιμοποίησης του "Δίσκου". Αφού εγκαταστήσουμε το πρόγραμμα από τις δισκέτες, θα διαπιστώσουμε πως από το σκληρό δίσκο μας αφαιρέθηκαν περίπου 3 MB ελεύθερου χώρου, ενώ στον program manager προστέθηκε ένα group με το icon της εφαρμογής, καθώς αυτή ανήκει στον παραθυρικό κόσμο. Κάνοντας διπλό κλικ καλούμαστε αρχικά να επιλέξουμε τη γλώσσα των διαφόρων μενού, μεταξύ ελληνικών και αγγλικών. Αμέσως μετά επιλέγουμε το αρχείο δεδομένων που θα φορτωθεί ή δημιουργούμε ένα νέο με extension df1. Τα image formats που αναγνωρίζει η εφαρμογή είναι τα JIF, JPG, BMP, PCX, TGA και TIF. Υποστηρίζεται βάθος χρωμάτων 8, 24 bit και grayscale, καθώς και 32 bit Targa. Συνοψίζοντας, πρόκειται για ένα εύχρηστο και λειτουργικό πρόγραμμα που σίγουρα θα εξυπηρετήσει τους επαγγελματίες της εικόνας. Μουσεία, τουριστικές επιχειρήσεις, φωτογράφοι, ακτινολόγοι, δημοσιογράφοι, designers κ.ά. θα βρουν πολύτιμο το "Δίσκο" σε αρκετές περιστάσεις. ■







Δίσκος

Εταιρία: Ζήνων Α.Ε.
Είδος: Λογισμικό αρχειοθέτησης εικόνων
Απαιτήσεις: 486, RAM 4MB, HD FREE 3MB, SVGA, CD-ROM, Windows 3.x
Διάθεση: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3814826

ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ ΚΑΙ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟ INTERNET ΑΜΕΣΩΣ

SPECIAL PRICE
69.000 δρχ.



ΠΕΡΙΕΧΕΙ

>**Αμεση** on-line σύνδεση
>**Αυτόματη εγγραφή** στο Δίκτυο **CompuLink** και το **Internet** για 6 μήνες **+ 60 Πρόσθετες Ωρες**
>Μονοήμερο **σεμινάριο γνωριμίας** με το Δίκτυο CompuLink και το Internet
>**Δυο βιβλία-οδηγούς** για το Internet
>**Ετήσια συνδρομή** στο περιοδικό **Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET +** την ειδική έκδοση
>**Ολα τα προγράμματα** επικοινωνίας και πλήρες σετ Graphical Clients του Internet σε όλα τα format
>**Πλήρη εγχειρίδια οδηγιών** για την εγκατάσταση του software και την **άμεση on-line σύνδεσή σας.**

CYBER BOX®

COMPUPRESS A.E.

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9217428, 9228447, 9227447 fax: 9242219 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:

COMPUPRESS SUPPORT CENTER: Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, 3841095

ΣΗΜΕΙΑ ΠΩΛΗΣΗΣ:

ΚΩΤΣΟΒΟΛΟΣ:
(ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ) ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 505,
(ΜΑΡΟΥΣΙ) ΚΗΦΙΣΙΑΣ 22 ΠΑΡ.ΑΜΑΡΟΥΣΙΟΥ
(ΚΑΛΛΙΘΕΑ) ΘΗΣΕΩΣ 256
(ΜΙΝΙΟΝ) Γ' ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 10
(ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ) ΤΣΙΜΙΣΚΗ 137
SPOT
(ΓΛΥΦΑΔΑ) Ι. ΜΕΤΑΞΑ 12 & ΔΟΥΣΜΑΝΗ
(Ν. ΣΜΥΡΝΗ) ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 93 & ΔΑΜΑΣΚΗΝΟΥ
COMPUTER SHOPS
ΑΘΗΝΑ
MOMENTUM Στουρνάρη 47, Εξάρχεια
MICROPOLIS Στουρνάρη 49, Εξάρχεια

Μπουμπουλίνας 34, Πειραιάς
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ ΑΕ Στουρνάρη 35, Εξάρχεια
DRIVE Στουρνάρη 49Α, Εξάρχεια
HARD & SOFT Δεριγνύ 46–48, Πλ. Βικτωρίας
ΠΛΑΙΣΙΟ Στουρνάρη 24, Εξάρχεια
Ομήρου 5, Φάρος Ψυχικού
MICROCHIP Αργυρουπόλεως 42, Αργυρούπολη
Βίαντος 14, Αγ. Παρασκευή
Σαχτούρη & Αποστόλη 47, Πειραιάς
Ιερά Οδός 289, Αιγάλεω
PC WORKS Χρ. Σμύρνης 28, Αργυρούπολη
CD LAND Ρήγα Φερραίου 32, Μοσχάτο
POLYGON Αριστοτέλους 58–60, Αθήνα

ICON APPLICATIONS Γ. Αβέρωφ 16, Ν. Ιωνία
ΛΥΡΑ MULTIMEDIA Φειδίου 6, Αθήνα
BIG CITY Λ. Αλεξάνδρας 48, Αθήνα
INFOTRAK Σουλτάνη 16, Αθήνα
COSMODATA Στουρνάρη 27Β, Αθήνα
A.S. ELECTRONICS Λαγουμιτζή 26, Καλλιθέα
POSTSCRIPTUM Δημητρέσσα 5, Αθήνα
DATASYS Λ. Βουλιαγμένης & Μακαρίου 5, Δάφνη
DATAWARE , 4ο Χλμ. Βάρης–Κορωπίου
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ZERO ONE Φιλίππου 54
Α. ΑΝΙΚΟΥΛΑ & ΣΙΑ ΟΕ Εγνατίας 148
DATA WORKS Αγ. Δημητρίου 129

ΔΙΑΓΩΝ

Ο ΠΙΟ MUST ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ

...ΚΑΙ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ
ΟΣΟΙ ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΛΑΒΕΙ ΑΚΟΜΑ ΜΕΡΟΣ, ΜΗ ΧΑΝΕΤΕ ΧΡΟΝΟ!

...12 ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΑ ΔΩΡΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ!

Αναγνωρίστε σε ποια παιχνίδια ανήκουν τα εικονίδια και συμπληρώστε τον τίτλο τους (χωρίς κενά) στη θέση που δείχνει το βέλος.

Στείλτε το συμπληρωμένο εικονόλεξο στη διεύθυνση του περιοδικού:
PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
με την ένδειξη "ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ PC MASTER".

DAEDALUSENCOUNTER
BIOFORGE
FULLTHROTTLE
DARKFORCES
DOOM

Επώνυμο .... Όνομα ....

Διεύθυνση ....

Πόλη .... Τ.Κ. ....

Τηλέφωνο ....

Επάγγελμα/Ιδιότητα ....

Ημ/νία Γέννησης ....

Ημερομηνία ....

ΝΙΣΜΟΣ





ΤΑ ΔΩΡΑ, ΜΕ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΚΛΗΡΩΘΟΥΝ, ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΕΞΗΣ:

1ο Δώρο: Ηλεκτρονικός υπολογιστής mini tower 486SX/40, 4MB RAM, floppy disk 1.44, VGA κάρτα γραφικών, έγχρωμη οθόνη
Προσφορά της εταιρίας **Microchip Studio ΕΠΕ**, Αργυρουπόλεως 42, Αργυρούπολη, τηλ.: 9961945-7, fax: 9941537

2ο Δώρο: Κάρτα ήχου SOUND EDGE SW 20-PC
Προσφορά της εταιρίας **AMY AE**, Τροίας 58, τηλ.: 6133000, fax: 6133301

3ο-12ο Δώρο: 10 τίτλοι CD-ROM
Προσφορά της εταιρίας **ΜΕΤΡΟΝ**, Εθνικής Αμύνης 15, Θεσσαλονίκη, τηλ.: (031) 264608, fax: (031) 281292

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός θα διαρκέσει δύο (2) μήνες (τεύχος Οκτωβρίου και Νοεμβρίου). Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τη σωστή απάντηση θα λάβουν μέρος στην κλήρωση, η οποία θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του PC MASTER στις 20 Ιανουαρίου 1996. Οι σωστές απαντήσεις έχουν ήδη κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών, κ. Μουσογιάννη. Από την κλήρωση θα αναδειχτούν 12 νικητές. Ο πρώτος νικητής θα πάρει έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή mini tower 486SX/40, 4MB RAM, floppy disk 1.44, VGA κάρτα γραφικών, έγχρωμη οθόνη, ο δεύτερος μία κάρτα ήχου SOUND EDGE SW 20-PC και οι επόμενοι δέκα από έναν τίτλο CD-ROM. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι 9 Ιανουαρίου 1996 (σφραγίδα ταχυδρομείου), στους οποίους θα αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία του διαγωνιζομένου. Τα ονόματα των δώδεκα νικητών, καθώς και των δώδεκα επιλαχόντων, θα δημοσιευθούν στο τεύχος Φεβρουαρίου 1996.

Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PC MASTER (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα) μέχρι και τις 20/3/96. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι τις 20/3/96, θα έχουν ήδη κληρωθεί δεώδεκα επιλαχόντες. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ανωτέρω ημερομηνιών ή ακόμη και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΤΙ ΕΙΝ' ΤΟ ΙΝΤΕΡΝΕΤΣ ΜΠΑΜΠΑ;

Κατακαημένο Internet, τι σου 'μελε να πάθεις. Η παραπληροφόρηση του κόσμου και η εκμετάλλευση της "νέας τάσης" έχει φτάσει πλέον στο απροχώρητο.

Από τότε που τα μέσα μαζικής ενημέρωσης έμαθαν ότι το Internet "τραβάει", το τι έχουν δει τα ματάκια μου (και τα ματάκια σας, φαντάζομαι) δεν περιγράφεται. Επί σειρά μηνών βλέπω διάφορες γελοιότητες που αφορούν στο τόσο σημαντικό αυτό θέμα, όμως απέφευγα να το θίξω για διάφορους λόγους. Ο ένας από αυτούς ήταν η διαφήμιση. Λέω, ο ανόητος, "δε βαριέσαι, η κακή διαφήμιση μπορεί να είναι κακή, δεν παύει όμως να είναι διαφήμιση". Ο κόσμος θα μάθει ότι υπάρχει ένα "πράγμα" που λέγεται Internet, θα πονηρευτεί, θα παραξενευτεί, θα προσπαθήσει να μάθει κάτι περισσότερο γι' αυτό και, τελικά, θα δει τι πράγματι είναι το Internet και τι πράγματι μπορεί να του προσφέρει.

Τώρα, όμως, το ξανασκέφτομαι... Αιτία είναι οι πρόσφατες σχετικές συζητήσεις με φίλους, οι οποίοι δεν είχαν καμία σχέση με υπολογιστές αλλά, όπως ήταν φυσικό, γνώριζαν για το Internet από τη μοναδική πηγή πληροφόρησης: την τηλεόραση. Περιττό να σας πω ότι το πρώτο πράγμα -και το μόνο- που με ρώτησαν για το Internet αφορούσε στην πορνογραφία, κοινώς... τσόντα. "Είναι αλήθεια, βρε, ότι υπάρχουν τσόντες στο Internet;" Δώστε τσόντα στο λαό! Δεν είναι δύσκολο να συμπεράνει κάποιος ότι όλες αυτές οι "απορίες" ξεφύτρωσαν μέσα από τις ελάχιστες σχετικές συζητήσεις στην τηλεόραση (talk shows, ελληνιστί), οι οποίες ασχολήθηκαν αποκλειστικά με αυτή την πλευρά του Internet. Δεν ασχολήθηκαν με το τι προσφέρει το δίκτυο αυτό - έτσι κι αλλιώς δεν το γνωρίζουν. Ασχολήθηκαν μόνο και μόνο με το κακό που μπορεί να κάνει το Internet στο αθώο παιδάκι της τρυφερής ηλικίας. Δε λέω, υπάρχουν και αυτά. Οχι, όμως, να αγνοούμε το δέντρο για να εστιάζουμε την προσοχή μας στα παράσιτα που φυτρώνουν στον κορμό του... Και, στο κάτω-κάτω της γραφής, αν θέλουν να ξεκινήσουν από κάπου για την πάταξη της πορνογραφίας, ας ξεκινήσουν από τις εκπομπές τους, τις ταινίες τους και τις διαφημίσεις τους. Οχι να κρυβόμαστε πίσω από το δάχτυλό μας, έτσι;

"Είναι αλήθεια, βρε, ότι υπάρχουν τσόντες στο Internet;" Δώστε τσόντα στο λαό!

Ωστόσο, δεν είναι μόνον η τηλεόραση. Ενα μεγάλο μέρος ευθύνης φέρουν και τα περιοδικά "ποικίλης ύλης". Δεν μπορώ να πω, η τσόντα πουλάει και γι' αυτό κάθε περιοδικό αυτής της κατηγορίας - σεβόμενο τον εαυτό του (!) - πετάει και ένα γυναικείο γυμνό, έτσι στο ξεκάρφωτο, για να μην ξεχνιόμαστε. Ομως, ποια είναι η πληροφόρηση και -γιατί όχι- η γνώση που θα έπρεπε να παίρνει ο αναγνώστης από ένα τέτοιο έντυπο; Σοβαρή παρουσίαση του δικτύου δεν έχει ακόμη πέσει στα χέρια μου...

Λόγος έγινε και για παραπληροφόρηση, κάτι το οποίο παρατηρείται σε όλα τα μέσα μαζικής ενημέρωσης, σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό. Η πιο "απαλή" της μορφή είναι αυτή που συναντήσαμε σε διαφήμιση γνωστής αυτοκινητοβιομηχανίας στην τηλεόραση: "Είναι ανοιχτό, να το τρέξουμε;" Θα θέλαμε να είναι έτσι το Internet, όμως δεν είναι. Οι χειρότερες δε μορφές της προέρχονται από ανθρώπους που κάνουν αυστηρή κριτική στην κοινωνία μας και στο Internet βρήκαν τον παράδεισό τους. Απομόνωση, περιορισμός και τα σχετικά. Κάπου έχουν δίκιο αλλά όχι πάντα. Μέχρι που έμαθα ότι το Internet ανακαλύφθηκε από τον Bill Gates! Ο ισχυρός άνδρας της Microsoft είναι υπεύθυνος και για αυτό; Παραθέτω ένα πολύ μικρό κομμάτι από το αντίστοιχο άρθρο, έτσι, για να γελάσει λίγο το χειλάκι σας...

"Αυτό το INTERNET, πατέρα, είναι, ας πούμε, μια μεγάλη τράπεζα πληροφοριών την οποία ανακάλυψε ο Μπιλ Γκέιτς. Ο Μπιλ είναι σήμερα ο πλουσιότερος άνθρωπος στον κόσμο. Γκαραζιέρης ήταν μέχρι που μπήκε στα προγράμματα των κομπιούτερ και έκανε την επανάσταση. Σε δύο μήνες είχε υπολογιστεί πως πέτυχε 6.000.000 κλήσεις. Ξέρεις τι σημαίνει αυτό; (Σ.Σ.: Εγώ, πάντως, όχι - master) Εξι εκατομμύρια πάσης φύσεως πληροφορίες στις οθόνες."

Βοήθειααααααα!!!

ΑΧ, ΕΛΛΑΔΑ!

Ο πελάτης έχει πάντα δίκιο, σου λέει ο άλλος. Ελπίζω να μην πιστέψατε ποτέ σε αυτή την ατάκα, για το καλό σας.

Το θέμα είναι εξαιρετικά κρίσιμο και εξαιρετικά λεπτό. Πρόκειται για την ποιότητα των υπηρεσιών την οποία προσφέρει ένα κατάστημα ηλεκτρονικών υπολογιστών τόσο κατά την πώληση ενός συστήματος ηλεκτρονικού υπολογιστή όσο και μετά από αυτήν. Το ζήτημα αυτό δεν είναι καινούριο. Αρκετοί από εσάς έχουν στείλει γράμματα διαμαρτυρίας με την παράκληση "να μη δημοσιευτούν". Σας καταλαβαίνω απόλυτα. Ποιος έχει όρεξη να μπλέκει σε δικαστικούς αγώνες, έτσι όπως είναι τα πράγματα στην Ελλάδα σήμερα; Είναι ντροπή, όμως, να υπάρχουν ακόμα και σήμερα, στην Ελλάδα του 1995, τέτοια κρούσματα απάτης.

Αφορμή για το συγκεκριμένο άρθρο είναι μια περιπέτεια γνωστού μου, αρχάριου στον κόσμο των υπολογιστών, ο

οποίος δεν φρόντισε να συμβουλευτεί κάποιον ειδήμονα στο θέμα σχετικά με την απόκτηση ηλεκτρονικού υπολογιστή. Ετσι, με μοναδικό γνώμονα τις διαφημίσεις, πήγε σε ένα αμφιβόλου κύρους κατάστημα υπολογιστών για να προμηθευτεί - επιτέλους - το πολυπόθητο σύστημα που είχε βάλει στο μάτι εδώ και αρκετό καιρό.

Κρούσμα πρώτον: Οι τιμές που ανέφερε η διαφήμιση που είδε σε γνωστό περιοδικό Πληροφορικής δεν είχαν καμία σχέση με την πραγματικότητα. Η δικαιολογία; Γνωστή και δοκιμασμένη. Δεν είχαν προλάβει, λέει, να αλλάξουν τη μακέτα της διαφήμισης στο συγκεκριμένο περιοδικό και να ενημερώσουν για τις νέες τιμές που ισχύουν. Πρώτο σοκ, λοιπόν.

Κρούσμα δεύτερον: Μετά από λίγο καιρό, ο δίσκος του συστήματος "κτύπησε". Με μια απλή παρατήρηση φαινόταν καθαρά ότι το κατάστημα είχε τοποθετήσει στο σύστημα του παιδιού έναν παλιό και σαφώς μεταχειρισμένο δίσκο. Ουαί τοις ηττημένοις!

Κρούσμα τρίτον: Στο κατάστημα που πήγε να διαμαρτυρηθεί και να αλλάξει το δίσκο, μόνο που δεν τον έβρισαν και, φυσικά, δεν παραδέχτηκαν ότι το λάθος είναι δικό τους. Οχι, σιγά μην πληρώσουν αυτοί τη νύφη.

Τώρα, γιατί τα λέω αυτά σε εσάς; Οι περισσότεροι, από όσο είμαι σε θέση να γνωρίζω, κάτι ξέρετε περί ηλεκτρονικών υπολογιστών. Δεν φτάνει όμως αυτό. Οταν έρθει η ώρα να αναβαθμίσετε ή να αντικαταστήσετε το PC σας, προσέξτε πολύ καλά τα εξαρτήματα που σας βάζουν μέσα. Ενημερωθείτε πρώτα και αγοράστε με πολλή προσοχή. Πρέπει να γνωρίζετε ότι είστε μόνοι σας. Αν κάτι δεν πάει καλά, εσείς θα την πληρώσετε. Οι εξαιρέσεις και εδώ είναι λίγες και αυτές επιβεβαιώνουν απλώς τον κανόνα...

ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΕΞΟΔΑ

Δεν ξέρω για σας, αλλά από τότε που μπήκα στο χορό των υπολογιστών, όλο και κάτι παραπάνω πληρώνω.

Με την ανατολή του νέου χρόνου, ετοιμαστείτε για νέα έξοδα στο βωμό της τεχνολογίας και της αναβάθμισης. Η Intel παρουσίασε πια τον P6, ο οποίος ονομάζεται πλέον Pentium Pro και, κατά συνέπεια, αναμένεται ότι τον επόμενο χρόνο το standard στην αγορά των προσωπικών υπολογιστών θα ονομάζεται Pentium (σκέτο).

Οι άνθρωποι της Intel είναι πεπεισμένοι. Ποιος αγοράζει πια 486; Δίνει κατιτίς παραπάνω και παίρνει έναν Pentium να έχει να πορεύεται. Οσο για τους 386, ούτε λόγος. Δεν υπάρχουν πια τέτοια συστήματα, έχουν εκλείψει. Οι 486, όπως άλλωστε ανέφερε και ο Mr Spock τον προηγούμενο μήνα, τείνουν να εξαφανιστούν από τη γραμμή παραγωγής της Intel. "Αφού κανένας δεν θέλει πια 486, γιατί να τους παράγουμε;" αναρωτιέται η Intel. "Πώς θα μπορέσετε να τρέξετε αυτά τα πανέμορφα παιχνίδια και αυτές τις εκπληκτικές εφαρμογές που κυκλοφορούν σήμερα με έναν 486;" Λόγια βγαλμένα από "επίσημα" στόματα. Και μετά μιλάμε για το αν υπάρχουν συμφωνίες μεταξύ κατασκευαστών επεξεργαστών και εταιριών παραγωγής software. Μα, κοροϊδευόμαστε τώρα;

Πρέπει να γνωρίζετε ότι είστε μόνοι σας. Αν κάτι δεν πάει καλά, εσείς θα την πληρώσετε.

Το άλλο το γνωρίζετε; Ξέρετε, βέβαια, ότι υπάρχουν Pentiums στα 75, 90, 100 και 120 MHz. Ξέρετε όμως πώς κατασκευάζονται, ποιες είναι οι διαφορές τους; Η γραμμή παραγωγής είναι μία και μοναδική. Ας πούμε λοιπόν, χάριν συντομίας, ότι από το εργοστάσιο παραγωγής βγαίνει ένας Pentium. Τι κάνουν οι δικοί σου; Τον τεστάρουν πρώτα στα 120MHz. Δούλεψε; Πάει καλά. Του τυπώνουν μια στάμπα "120MHz" και τον συσκευάζουν στο ανάλογο κουτάκι με την ίδια ένδειξη. Δεν πέρασε το τεστ; Δεν πειράζει, πάμε χαμηλότερα. Τον δοκιμάζουν στη συνέχεια στα 100MHz. Δούλεψε; Ωραία! Βάλε μια στάμπα 100MHz και πάμε παρακάτω. Οχι παίζουμε. Και η δουλειά αυτή συνεχίζεται, μέχρι να φτάσουμε στα πιο "άχρηστα" κομμάτια των 75MHz. "Καπίσι ή νο καπίσι;"

Το πιο περίεργο όμως είναι ότι η πληροφορία αυτή προέρχεται όχι από φήμες ή δημοσιεύσεις περιοδικών, αλλά από επίσημους εκπροσώπους της Intel. Εν ολίγοις, δεν φτάνει που μας κοροϊδεύουνε, μας το λένε και κατάμουτρα. "Εσύ, φίλε, που δεν έχεις το χρήμα να πάρεις το καλό πράγμα (που σαλεύει) πάρε ένα ελαττωματικό". Διότι έτσι είναι. Ο Pentium δηλαδή των 75 MHz που έχει αποτύχει σε όλα τα προηγούμενα στάδια συχνοτήτων (120, 100, 90) δεν είναι ένα ελαττωματικό μηχάνημα; Βέβαια, υπάρχουν και τα χειρότερα: οι επεξεργαστές που δεν πέρασαν ούτε τα τεστ των 75MHz. Αυτοί πια, δεν ξέρω τι γίνονται.

Να πούμε και δύο λόγια για τον Pentium Pro. Καλό μηχανάκι, δε λέω. Μάλιστα, σύμφωνα βέβαια με την Intel, είναι ό,τι γρηγορότερο κυκλοφορεί σήμερα. "Πατάει" ακόμα και τα συστήματα Power, δηλαδή.

Βέβαια, προς το παρόν προορίζεται για χρήση σε servers και workstations, καθώς η τιμή του (σήμερα) είναι αρκετά τσουχτερή (250.000 περίπου το πιο αργό μοντέλο). Δεν είναι όμως μακριά η ώρα που το chipάκι αυτό θα μπει σπίτι μας. Και άντε καινούριες μνήμες, κάρτες, δίσκοι κ.λπ. Τα γνωστά δηλαδή. Οχι τίποτε άλλο, αλλά να μην ξεχνιόμαστε.

Αν σας απασχολεί τίποτ' άλλο να μου το πείτε, ε; Γράψτε μου στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού...

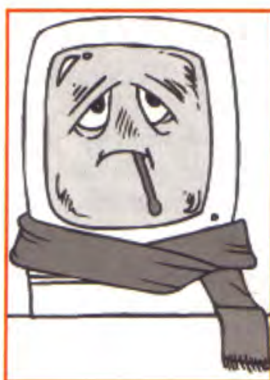
Master

PC VIRUS NEWS

Τελικά, οι viruses των PCs (και όχι μόνο) βρίσκονται πάντοτε στην επικαιρότητα. Η στήλη έχει σκοπό να σας ενημερώνει κάθε μήνα για το τι συμβαίνει στον κόσμο γύρω από τους viruses και τι κάνει ο κόσμος γι' αυτούς. Tips, καινούριες κυκλοφορίες viruses, γεγονότα και διάφορα άλλα πολύ ενδιαφέροντα και ενημερωτικά.

WINDOWS 95 & VIRUSES

Εκεί που όλοι νομίζαμε ότι με τα Windows 95 θα ησυχάζαμε από τους ιούς, ανακαλύψαμε ότι τίποτα δεν άλλαξε. Το μεγάλο πρόβλημα με τα συστήματα που τρέχουν το DOS ως λειτουργικό είναι το Boot Sector Virus, αφού κάπου 80% των μολύνσεων προέρχονται από ιούς αυτού του είδους. Αν και τα Windows 95 αποτελούν μεγάλη πρόοδο στο χώρο των λειτουργικών, υπάρχουν πολλές ομοιότητες με το DOS. Και τα δύο ξεκινούν σε "real mode", διαβάζοντας τα boot sectors του δίσκου και φορτώνοντας drivers όπως το config.sys και το autoexec.bat.



Ακριβώς γι' αυτόν το λόγο τα boot sectors virus μπορούν να δρουν ακόμη. Μετριάζεται φυσικά η κατάσταση σε κάποιο βαθμό γιατί με το ρόλο των Windows 95 στη διαχείριση των αρχείων, προγράμματα που εργάζονται σε DOS παρακάμπτονται. Γι' αυτό ας μην εκπλαγούμε αν οι πρώτοι ιοί για Windows 95 είναι απλές παραλλαγές ιών που γράφτηκαν για DOS. Είναι δύσκολο να ξέρουμε -επειδή δεν έχουμε δοκιμάσει όλους τους ιούς- τη συμπεριφορά των ιών αλλά η πιθανότητα είναι ότι το "payload" είναι ακριβώς το ίδιο κάτω και από τα Windows 95. Οσον αφορά στα partition sectors κάτω από τα Windows 95, είναι και αυτά τρωτά σε μολύνσεις, μια και προβλέπεται ότι οι ιοί φορτώνονται στην εκκίνηση του υπολογιστή. Σε γραφεία όπου υπάρχει μείγμα από λειτουργικά, μηχανές που τρέχουν DOS και δεν έχουν καμία προστασία, είναι σίγουρα τρωτά. Επειδή θα συνεχιστεί η παράλληλη χρήση προγραμμάτων DOS μέχρι να βγουν αντίστοιχες εκδόσεις για Windows 95, σε περίπτωση μόλυνσης του partition sector, όποιο πρόγραμμα τρέχει θα μολύνεται. Ενα άλλο πιθανό πρόβλημα είναι τα λεγόμενα "multi-parasite viruses" που έχουν εμφανιστεί τελευταία. Αυτά εξαπλώνονται πιο εύκολα σε δίκτυα και μπορούν να μολύνουν partition sectors και αρχεία στο fileserver (ανάλογα με τα δικαιώματα που έχουν παραχωρηθεί στο χρήστη από το network supervisor). Συστήματα Peer-to-Peer διατρέχουν ακόμη περισσότερο κίνδυνο. Τα File Virus δεν επηρεάζονται καθόλου από τα Windows 95 και εργάζονται με ακριβώς τον ίδιο τρόπο όπως και κάτω από άλλα λειτουργικά 32-bit (OS/2, Windows NT). Το ίδιο συμβαίνει και με τα File Virus που εργάζονται σε DOS Boxes κάτω από τα Windows 95. Το μεγάλο πρόβλημα θα είναι η ανίχνευση ιών κάτω από Windows 95. Το cold-booting (εκκίνηση του υπολογιστή από write-protected bootable δισκέτα DOS) σημαίνει ότι ίσως το αντι-ιοτικό που χρησιμοποιείτε να μην είναι σε θέση να αναγνωρίσει τα long filenames. Ακόμη και στην περίπτωση που θα ανιχνεύσει μολυσμένα εκτελέσιμα, ίσως να μην μπορεί να τα επιδιορθώσει. Τα κλασικά αντι-ιοτικά TSR δεν εργάζονται κάτω από Windows 95, γιατί η διαχείριση των "κλήσεων" παρακάμπτει το DOS. Συνεπώς, τα TSR μένουν στη μνήμη άλλα είναι άχρηστα. Ενα εμπόδιο, που πρέπει να βρουν τρόπο οι συγγραφείς ιών να το υπερπηδήσουν, είναι ο τρόπος "αναπαραγωγής" ιών. Πολλοί ιοί σε DOS χρησιμοποιούν μικρά TSR για το σκοπό αυτό, γεγονός το οποίο είναι αδύνατο στα Windows 95. Αν όμως συνεχίσει η παράλληλη χρήση προγραμμάτων DOS, μέσω DOS-Boxes με απροστάτευτη τη μνήμη, η μόλυνση θα γίνεται με τον ίδιο ακριβώς τρόπο όπως και σε επίπεδο DOS. Μερικοί συγγραφείς ιών ίσως χρησιμοποιήσουν το VxD (Virtual Device Driver), που δεν είναι τίποτα άλλο από ένα μεγάλο TSR, ως μέσο μεταφοράς των "δημιουργιών" τους.

Παρ' όλα αυτά, τα Windows 95 παρέχουν κάποια πλεονεκτήματα στους χρήστες του. Είναι πολύ δύσκολο να φτιαχτούν ιοί Stealth και Polymorphic, λόγω αυτών των ιδιορρυθμιών των Windows 95. Δεν πρέπει όμως να εφησυχάζουμε γιατί ιοί όπως ο Michaelangelo μπορούν να καταστρέψουν το δίσκο μας προτού ακόμη το Windows 95 πάρει τον έλεγχο.

Οι περισσότεροι ιοί είναι γραμμένοι για να λειτουργούν μέσω DOS. Ελάχιστοι έχουν γραφτεί για άλλα λειτουργικά συστήματα, ίσως γιατί το DOS ήταν πιο προσιτό στους συγγραφείς ιών. Ενας άλλος λόγος ήταν ίσως γιατί οι συγγραφείς ιών περιφρονούσαν τα Windows ως λειτουργικό. Τα Windows 95 όμως αποτελούν γι' αυτούς μια νέα δύσκολη πρόκληση. Αν και θα εξακολουθήσουμε να βλέπουμε νέους ιούς DOS για αρκετό καιρό ακόμη, σιγά-σιγά θα προβάλουν και ιοί ειδικά γραμμένο για Windows 95 και αρχικά, τουλάχιστον, θα είναι παλαιοί ιοί DOS με μετατροπές για Windows 95. Είναι πολύ νωρίς όμως να κάνουμε προβλέψεις γιατί δεν ξέρουμε πόσο γρήγορα θα υιοθετηθούν τα Windows 95 από τους χρήστες. Οι ιοί όμως εν τω μεταξύ θα είναι σε θέση να τρέχουν, να μολύνουν αρχεία και να προκαλούν προβλήματα μέσω των DOS-Boxes, ενώ είναι απίθανο τα παλαιά αντι-ιοτικά να τρέχουν κανονικά. Η αναβάθμιση του λειτουργικού σε Windows 95 προϋποθέτει και αναβάθμιση του αντι-ιοτικού.

Η S&S International, που παραχώρησε τα στοιχεία για το άρθρο αυτό, έχει ήδη εκδώσει το Dr. Solomon's Anti-Virus Toolkit για Windows 95 και ήδη ελπίζουμε ότι θα έχει κυκλοφορήσει στην αγορά, όταν εσείς θα κρατάτε το περιοδικό αυτό στα χέρια σας. ■

PC ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Η στήλη αυτή αποτελεί μια ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες του PC Master. Είμαστε ανοικτοί σε προτάσεις και απορίες, παράπονα και παρατηρήσεις. Και μην ξεχνάτε: Απαντάμε σε ΟΛΑ σας τα γράμματα, εύκολα ή δύσκολα, φιλικά ή εχθρικά, έξυπνα ή κοινότοπα. Μην το σκέφτεστε. Γράψτε μας.



ΑΝΗΣΥΧΙΕΣ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΩΝ

Αγαπητό PC Master,

Είμαι αναγνώστης σου από το τεύχος 48 και πιστεύω πως είσαι το καλύτερο περιοδικό του χώρου της Πληροφορικής. Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου και για τις αλλαγές στο περιοδικό και τη δισκέτα.

Αντε με το καλό να δούμε και CD. Είμαι κάτοχος ενός 486 DX2/66 με 8 MB RAM, δύο σκληρούς 850 και 170 MB, κάρτα ήχου SoundBlaster Pro και CD-ROM διπλής ταχύτητας Mitsumi FX001D. Η motherboard του δεν δέχεται ανώτερο επεξεργαστή από αυτόν που έχω. Μπορώ να τον αναβαθμίσω σε Pentium με ένα overdrive chip της Intel ή θα πρέπει να αλλάξω motherboard; Το σύστημά μου έχει 128 KB cache. Πώς είναι η cache σαν hardware και πώς μπορώ να την αναβαθμίσω σε 256 KB;

Πόσο θα μου κοστίσει αυτή η αναβάθμιση; Η κάρτα γραφικών που έχω είναι η Cirrus Logic 5422. Μπορείς να μου προτείνεις κάποια καλή κάρτα MPEG μέχρι 60.000 δρχ.; Αν όχι μοντέλο, τότε ανάφερέ μου κάποιον καλό κατασκευαστή. Πριν από λίγο καιρό αγόρασα τα Windows 95 σε CD και τα εγκατέστησα πάνω από το DOS 6.2 και τα WFW 3.11. Κατά την εκκίνηση, πρέπει να γράφω κάθε φορά το log on password. Επειδή αυτό είναι ενοχλητικό, μπορείς να μου πεις πώς γίνεται να μην κάνω log on κατά την εκκίνηση; Και να έχω φυσικά τη δυνατότητα να κάνω log on, όποτε θέλω εγώ.

Πριν από τα W95 είχα εγκαταστήσει το Norton Desktop 3.0 και το είχα κάνει sheee. Οπως ξέρεις, στην titee bar των εφαρμογών του, δίπλα στα κουμπιά minimize και maximize, προσθέτει το κουμπί thesaurus. Με την προσαρμογή των εφαρμογών αυτών στην αισθητική των W95, το κουμπί συνεχίζει βέβαια να υπάρχει, αλλά αυτό είναι πρόβλημα γιατί καλύπτει τα κουμπιά minimize και restore. Πώς γίνεται να μην εμφανίζεται το thesaurus στην titee bar; Επίσης, θα ήθελα να μάθω τι σημαίνουν τα VESA, PCI, ISO και VRAM και τι είναι το καθένα.

Τέλος, μήπως ξέρεις αν έχουν κυκλοφορήσει οι τελικές εκδόσεις των Lotus Word Pro και CorelDRAW! 6; Σε παρακαλώ, απάντησέ μου όσο πιο γρήγορα γίνεται. Ευχαριστώ.

Με εκτίμηση,
Mits Thomas

Φίλε Thomas,

Ο καλύτερος τρόπος αναβάθμισης είναι η αλλαγή motherboard. Η αγορά ενός overdrive chip είναι μάλλον ασύμφορη, σε σχέση με τη βελτίωση απόδοσης που προσφέρει. Εξάλλου, αλλάζοντας κάποιος τη μητρική, αποκτά καινούρια τεχνολογία σε πλήθος άλλα σημεία, όπως είναι ο δίαυλος επέκτασης.

Η cache είναι συνήθως μια σειρά από μικρά chips στη μητρική, δίπλα στον επεξεργαστή, η οποία αποτελείται από συστοιχίες πολλών μικρών ολοκληρωμένων κυκλωμάτων που συνήθως είναι "κολλημένα" στη motherboard. Η αναβάθμιση στα 256 KB γίνεται πολύ απλά, με την προσθήκη επιπλέον chips μνήμης στις κατάλληλες υποδοχές. Χρειάζεται όμως προσοχή κατά την τοποθέτηση, διότι τα "ποδαράκια" είναι ευαίσθητα. Συνήθως, το κόστος κυμαίνεται γύρω στις 15.000 δρχ. Για την κάρτα MPEG, μπορείς να ανατρέξεις στα reviews του περιοδικού.

Οι ρυθμίσεις για το password γίνονται από το control panel, όπου υπάρχει και σχετικό εικονίδιο. Το Norton Desktop είναι από

τα προγράμματα εκείνα που δεν συνεργάζονται αρμονικά με τα Windows 95, διότι υπάρχει επέμβαση σε θέματα του συστήματος. Για τα υπόλοιπα, τώρα, εν συντομία:

VESA: Οργανισμός για τη θέσπιση προτύπων, γνωστός για την καθιέρωση εργονομικών συχνοτήτων ανανέωσης της οθόνης.

PCI: Προδιαγραφή διαύλου από την Intel, που χρησιμοποιείται κυρίως σε συστήματα Pentium και δίνει σημαντικά καλύτερες επιδόσεις από τον κλασικό ISA.

ISO (Industry Standards Organisation): Η επίσημη αρχή θέσπισης προτύπων στο χώρο της τεχνολογίας.

VRAM (Video RAM): Τύπος μνήμης, διπλής κατεύθυνσης, που χρησιμοποιείται στις κάρτες γραφικών.

Το CorelDRAW! 6 έχει ήδη κυκλοφορήσει, ενώ το Word Pro αναμένεται στη χώρα μας σε λίγες εβδομάδες (στην Αμερική έχει και αυτό κυκλοφορήσει).

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

ΠΑΡΑΘΥΡΙΚΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου και πολύ εντυπωσιασμένος από την ύλη σου. Αν και μικρός σε ηλικία (14 ετών), με λίγες ανάγκες, αγόρασα έναν πολύ καλό υπολογιστή. Θα ήθελα λοιπόν να μου απαντήσεις στα παρακάτω ερωτήματα:

1. Θέλω να μάθω τι είδους προγράμματα είναι τα Excel, Word, Access, Powerpoint, Mail, Corel, Lotus και Sound System και σε τι χρησιμεύουν.

2. Τι είναι το Microsoft PLUS που κυκλοφόρησε με τα Windows 95;

3. Εχω δει ποντίκια με 1.500 και ποντίκια με 7.500 δρχ. Μπορείτε να μου πείτε τι διαφορές έχουν;

Σας ευχαριστώ πολύ και λυπάμαι αν σας κούρασα. Πάντως, να είστε σίγουροι ότι θα σας ξαναγράψω.
Με εκτίμηση,
JK

❑ Φίλε JK,
Ευχαριστούμε για τα καλά λόγια και προχωράμε κατευθείαν στις απαντήσεις:

1. Το Powerpoint είναι πρόγραμμα επαγγελματικών παρουσιάσεων, το Excel είναι λογιστικό φύλλο, η Access είναι πρόγραμμα διαχείρισης βάσεων δεδομένων και το Mail είναι εφαρμογή ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Ολα αυτά είναι προϊόντα της Microsoft και συναποτελούν ένα "πολυ-πακέτο" εφαρμογών με την επωνυμία Office.

Το Lotus είναι και αυτό λογιστικό φύλλο (ή spreadsheet, όπως λέγεται στα αγγλικά), ενώ το CorelDRAW! (που μάλλον αυτό εννοείς) είναι ένα πρόγραμμα σχεδίασης και γραφιστικής δημιουργίας. Το Sound System είναι ένα σύστημα ήχου της Microsoft, που περιλαμβάνει κάρτα ήχου και λογισμικό για τον έλεγχο εφαρμογών με τη βοήθεια τεχνολογίας αναγνώρισης φωνής.

2. Το Microsoft PLUS είναι ένα πακέτο της Microsoft που βελτιώνει τη λειτουργικότητα των Windows 95. Παρέχει υποστήριξη TCP/IP και διάφορες άλλες ευκολίες για καλύτερη σύνδεση με το Internet, έχει το DriveSpace3 για συμπίεση των δεδομένων του δίσκου, το System Agent για αυτοματοποίηση εργασιών, το Desktop Themes για αλλαγή του περιβάλλοντος εργασίας και πολλά άλλα.

3. Οι διαφορές τους εντοπίζονται κυρίως στην ποιότητα κατασκευής, το συνοδευτικό λογισμικό και τα εγχειρίδια, καθώς και στην "αίσθηση" που δίνουν κατά τη χρήση τους. Αυτά δημιουργούν και τη διαφορά τιμής, μαζί με το "όνομα" που έχει κάθε κατασκευαστής στην αγορά.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας 14χρονος φανατικός αναγνώστης σου. Καταρχήν, συγχαρητήρια για την ύλη σου. Μπαίνω όμως κατευθείαν στο θέμα μου. Είμαι κάτοχος ενός 386SX στα 30 MHz με 2 MB μνήμη RAM.

α) Σε τι τιμή κυμαίνεται ένας σκληρός δίσκος 240 MB;

β) Με συμφέρει να αγοράσω CD-ROM τετραπλής ταχύτητας;

γ) Υπάρχει βιβλίο στην αγορά, το οποίο να μιλάει για τους ιούς και πώς κατασκευάζονται και αν ναι, ποιο;

δ) Υπάρχει βιβλίο, το οποίο να μιλάει για την κατασκευή προγραμμάτων, και αν ναι, ποιο;

ε) Πόσα KB πρέπει να είναι ο σκληρός δίσκος για να έχει DOS και Windows 3.1 και να περισσεύουν και KB για άλλες λειτουργίες;

ζ) Μπορώ να κατασκευάσω προγράμματα με τη LOGO WRITE;

η) Θέλω να μάθω την τιμή ενός υπολογιστή με τα παρακάτω χαρακτηριστικά: 386SX/20 4 MB RAM, Windows 3.1, κάρτα ήχου, mouse, SVGA με 256 χρώματα και σκληρό με 250 MB;

θ) Πωλούνται στην αγορά συμπιεσμένες δισκέτες και αν ναι, πόσο στοιχίζουν;

ι) Πωλούνται στην αγορά άδεια CD-ROM και αν ναι, πόσο στοιχίζουν;

Ευχαριστώ.
Φιλικά,
Αθανάσιος Μπατζακίδης

Υ.Γ.: Παρακαλώ να δημοσιευτεί το συντομότερο δυνατό και πάλι ευχαριστώ.



PC ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλε Θάνο,

α) Δεν θα βρεις πλέον δίσκους αυτής της χωρητικότητας στην αγορά. Το ελάχιστο που θα βρεις είναι δίσκους των 420 MB, με τιμή γύρω στις 36.000 δρχ. (πάντοτε χωρίς ΦΠΑ).

β) Τα CD-ROMs τετραπλής ταχύτητας είναι η καλύτερη επιλογή αυτή τη στιγμή, από θέματα κόστους και ταχύτητας.

γ) Βιβλίο που να αναφέρεται στους ιούς ασφαλώς και υπάρχει, αλλά - όπως είναι ευνόητο - ο τρόπος κατασκευής τους δεν δημοσιεύεται. Ευτυχώς, διότι φαντάζεσαι τι θα γινόταν, αν ο καθένας μπορούσε να φτιάξει και από έναν; Ηδη, έχουμε τόσα προβλήματα.

δ) Υπάρχουν πολλά βιβλία προγραμματισμού, για διάφορες γλώσσες. Μία βόλτα σε ένα κεντρικό βιβλιοπωλείο Πληροφορικής θα σε βοηθήσει να διαλέξεις κάτι.

ε) DOS και Windows 3.1 καταλαμβάνουν συνολικά γύρω στα 20 MB, σε μία τυπική εγκατάσταση.

ζ) Ως γλώσσα, δεν μπορούμε να πούμε ότι έχει μέλλον. Καλύτερα να στραφείς σε κάτι πιο σύγχρονο και διαδεδομένο.

η) Δεν πρόκειται πλέον να βρεις υπολογιστή με αυτά τα χαρακτηριστικά στην αγορά.

θ) Οχι. Εξάλλου, δεν έχει νόημα. Η συμπίεση γίνεται μετά, στα δεδομένα.

ι) Περίπου 3.000 δρχ.

ΠΕΡΙ ΙΩΝ ΚΑΙ ΚΟΡΙΩΝ

Hello PC Master,
Ονομάζομαι Γιώργος Δημητρίου και είμαι φανατικός θαυμαστής σου. Λοιπόν, ήρθαν επιτέλους τα Windows 95! Ακουσα όμως πως έχουν ιό. Είναι αλήθεια; Ακουσα όμως κι ότι μπορείς να συνδεθείς με κάποιον άλλον υπολογιστή, μέσω του msn ή msm (δεν θυμάμαι ακριβώς). Για να γίνει αυτό, χρειάζεται modem; Επίσης, η κάρτα γραφικών Diamond Stealth 64 με 2 MB DRAM έχει μεγάλη διαφορά από αυτήν με 2 MB VRAM;

Συνεχίζω. Ποια είναι η καλύτερη κάρτα γραφικών της Cirrus Logic (και πόσο κάνει βέβαια); Επίσης, αν χρειαστεί να αλλάξω την μπαταρία του υπολογιστή, πώς θα γίνει αυτό; Πώς δηλαδή είναι η μπαταρία; Τέλος αυτά.

Περνάμε στους Pentium τώρα. Ξέρω πως υπάρχουν κάποια προγράμματα, με τα οποία βλέπεις εάν έχει bugs ή όχι. Μπορείς να μου αναφέρεις μερικά; Και λίγο game τώρα. Στην τελευταία πίστα του Doom 2 (αυτή με ένα ψηλό τοίχο), πώς περνάς; Πώς τη βγάζεις δηλαδή;

Τελευταία τώρα, καλό θα ήταν το PC MASTER να διοργάνωνε κανένα διαγωνισμό με ολίγα έπαθλα. Σας ευχαριστώ για το χρόνο που αφιερώσατε για το γράμμα μου και...
Keep up the good work
Γιώργος Δημητρίου

Φίλε Γιώργο,

Τα Windows 95 ασφαλώς και δεν έχουν ιό. Απλώς, κάποιοι χρήστες τα εγκατέστησαν, ενώ υπήρχαν ιοί στους υπολογιστές τους, με αποτέλεσμα να μολυνθούν οι δισκέτες εγκατάστασης και να προκύψουν προβλήματα στο setup.

Το MSN είναι μία on-line υπηρεσία της Microsoft, που λειτουργεί στα πρότυπα γνωστών βάσεων, όπως η Compuserve, και η οποία δίνει πρόσβαση σε πολλές υπηρεσίες, μέσω modem. Η διαφορά μεταξύ DRAM και VRAM μνήμης έγκειται στην ταχύτητα και το refresh rate που υποστηρίζεται κάθε φορά. Η μνήμη VRAM είναι πιο ακριβή, αλλά εγγυάται καλύτερη απόδοση σε απαιτητικές εφαρμογές. Η καλύτερη κάρτα της Cirrus Logic είναι η 5434 και κοστίζει περίπου 50.000 δρχ. Η αλλαγή της μπαταρίας είναι καλύτερο να γίνει από κάποιον ειδικό. Υπάρχει ένα utility στον κόμβο της Ziff Davis (http://www.ziff.com), στο χώρο του περιοδικού PC-Magazine.

ΑΠΟΡΙΕΣ, ΑΠΟΡΙΕΣ, ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό μου PC Master,
Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω και, δυστυχώς, δεν έχω θετικά πράγματα να πω, αλλά αντιθέτως αρνητικά για τη διαμόρφωση του περιοδικού.

1) Το να ενώσετε τα δύο περιοδικά ήταν εντελώς ηλίθιο, αφού οι αναγνώστες επιθυμούσαν αύξηση των σελίδων του PC-Game και όχι την απαράδεκτη μείωσή του, όπου στα ενιαία τεύχη 63, 64 έφτασαν τις 38 και 37 σελίδες, αντίστοιχα, και στο απαράδεχτο τεύχος 65 μόνο 30 σελίδες. Καλά, είμαστε σοβαροί; Εσείς που είχατε ένα καλό περιοδικό, το καταστρέφετε; Πιστεύω ότι η γνώμη μου αντιπροσωπεύει τη γνώμη όλων των αναγνωστών. Ελπίζω στην επαναφορά στην αρχική μορφή και στην αύξηση των σελίδων, φυσικά (πραγματική). Ε! 1.000 δραχμές πληρώνουμε, βρε αδελφάκι μου.

Και τώρα οι ερωτήσεις μου.

2) Εχω έναν 486DX14/100, 8 MB RAM, S.B. 16 bit, CD-ROM, D.S., SVGA 1 MB. Λέει τίποτα το σύστημά μου; Στο Startup, μου λέει ότι είναι 486DXL. Το L τι σημαίνει;

3) Τι είναι ένας assembler και τι κάνει στην T. Pascal 7.

4) Μπορεί ένα EXE αρχείο να μετατραπεί στην αρχική του μορφή, bas, pas κ.λπ.

5) Ποια γλώσσα προγραμματισμού είναι καλύτερη, η QBASIC, η Pascal, η C ή η C++, και ποια μου προτείνεις για μένα; Ξέρω ήδη καλά QBasic και Pascal.

6) Θα κάνετε επιτέλους το αφιέρωμα στο χειρισμό των S.B. μέσα από γλώσσες προγραμματισμού, πάντα σε DOS;

7) Ξέρεις τίποτα για Sensible Soccer με επιλογή manager, Gabriel Knight 2 και Dracula Unleashed 2;

8) Στο Bioforge, πώς βρίσκω τη γυναίκα στο Far Site. Πλήρη απάντηση, για το Ν. Τσουρινάκη αυτό, στη στήλη S.O.S., αν και δεν πιστεύω σε δημοσίευση. Ελπίζω να τα λάβετε υπόψη (συνηθισμένο το τελευταίο, ε;).

Ονομα: Χρήστος Μιχαήλ
Ηλικία: 14 χρόνων
Πόλη: Πάτρα

Φίλε Χρήστο,

1) Οι απαιτήσεις όλων των αναγνωστών λαμβάνονται υπόψη. Προσπαθούμε να καλύπτουμε τις ανάγκες που προκύπτουν. Μπορεί κάποιοι να θέλουν περισσότερα παιχνίδια, αλλά το περιοδικό πρέπει να κρατήσει την ποικιλία στην ύλη του, η οποία το κάνει τόσο δημοφιλές!

Στις ερωτήσεις σου, τώρα:

2) Το σύστημά σου λέει και παραλέει, οπότε δεν πρέπει να ανησυχείς. Το DXL είναι ο κωδικός, τον οποίο χρησιμοποιεί η Cyrix για τους επεξεργαστές 486 που κατασκευάζει.

3) Ο assembler είναι ένα πρόγραμμα, το οποίο αναλαμβάνει να μεταφράσει τις εντολές assembly που δίνουμε σε γλώσσα μηχανής.

4) Δυστυχώς, κάτι τέτοιο δεν είναι εφικτό για .exe αρχεία.

5) Η C++ είναι αυτή τη στιγμή η καλύτερη και η πιο "στιβαρή" γλώσσα προγραμματισμού, ενώ κερδίζει συνεχώς έδαφος.

6) Υπομονή!

7-8) Τα τελευταία σου ερωτήματα δόθηκαν στο αρμόδιο τμήμα του περιοδικού. Να περιμένεις απάντηση από τις αντίστοιχες στήλες.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας φανατικός σου αναγνώστης από το Βόλο και σε διαβάζω ανελλιπώς από το τεύχος 45. Για να μη σε κουράσω περισσότερο, θα περάσω κατευθείαν στα ερωτήματά μου:

1) Είμαι κάτοχος ενός 486DX-2/66 MHz, με 4 MB RAM και 40 MB HD. Πιστεύεις ότι αυτό το σύστημα θα επιζήσει για 2-3 χρόνια;

2) Θα ήθελα να αγοράσω άλλα 4 MB RAM, ένα double speed CD-ROM και ένα δίσκο 420 MB. Πόσο στοιχίζει το καθένα;

3) Θα ήθελα επίσης να βάλεις κάποιο διαγωνισμό και να καθιερώσεις μία στήλη με τα καλύτερα αθλητικά παιχνίδια κάθε μήνα.

4) Στο παιχνίδι DESERT STRIKE, όταν γράφω την command line, μου εμφανίζεται το μήνυμα: <NOT ENOUGH EMS MEMORY>. Τι είναι η EMS MEMORY και πώς μπορώ να διορθώσω το πρόβλημα;

Με εκτίμηση,
Γιάννης Μαμάκης

❑ Φίλε Γιάννη,

1) Ο υπολογιστής σου διαθέτει καλό επεξεργαστή, ο οποίος θα αντεπεξέλθει στις ανάγκες των προγραμμάτων για τα επόμενα δύο ή τρία χρόνια. Δυστυχώς, τα 4 MB είναι μικρό ποσό μνήμης, για τα σημερινά δεδομένα, ενώ και ο δίσκος είναι επίσης πολύ μικρός.

2) Τα 4 MB RAM θα σου κοστίσουν περίπου 35.000 δρχ. Το double speed CD-ROM θα το βρεις με 20.000 δρχ., αν και θα άξιζε να πας κατευθείαν σε ένα τετραπλής ταχύτητας, το οποίο θα κοστίσει περίπου τα διπλά. Τέλος, ένας δίσκος των 420 MB κοστίζει περίπου 35.000 δρχ. Ολες οι τιμές είναι χωρίς ΦΠΑ.

3) Ο διαγωνισμός, όπως θα είδες και στο προηγούμενο τεύχος, είναι γεγονός.

4) EMS είναι τα αρχικά για την Expanded Memory Specification, μία περιοχή μνήμης την οποία χρησιμοποιούσαν παλαιότερα σε μορφή κάρτας επέκτασης. Αυτό που πρέπει να κάνεις είναι να τρέξεις έναν expaned-memory manager, ο οποίος θα αναλάβει να προσομοιώσει τη μνήμη αυτή. Τα Windows και το DOS διατίθενται με ένα πρόγραμμα που ονομάζεται EMM386.exe και κάνει ακριβώς αυτή τη δουλειά. Θα πρέπει να ανοίξεις το αρχείο config.sys και να προσθέσεις τη γραμμή:

device=c:\dos\emm386.exe

ή, ανάλογα με το πού βρίσκεται το πρόγραμμα αυτό, να δώσεις το κατάλληλο path.

ΠΕΡΙ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ

Αγαπητό PC Master,
Το γράμμα που σου γράφω είναι ένα γράμμα παραπόνων. Συγκεκριμένα, τώρα που η τιμή πήγε στο χιλιάρικο, πρέπει οπωσδήποτε να αυξήσεις τις σελίδες του περιοδικού. Τουλάχιστον δηλαδή 20 ακόμα. Επίσης, θα έπρεπε να κάνεις και μερικές συγκρίσεις συστημάτων, όπως π.χ. έναν Pentium 75 με 8 MB RAM, 540 HD, SVGA cord με έναν 486/100 με 8 MB RAM, 1 GB HD Diamond Stealth κάρτα γραφικών κ.λπ. Καλή θα ήταν επίσης μία στήλη connecting, από όπου θα έδινες οδηγίες για το πώς μπορεί κανείς να συνδέσει μία κάρτα ήχου, ένα CD-ROM κ.ά.

Τώρα είναι που θυμώνω. Γιατί όλοι τα βάζουν με τα πειρατικά προγράμματα; Νομίζουν κάποιοι "κύριοι" πω εγώ ή ο καθένας που έχει υπολογιστή μπορεί να δώσει 7, 8 και 10 χιλιάδες για ένα παιχνίδι; Αν είναι δυνατόν! Τέλος, θα ήθελα να πως πως ντρέπομαι για λογαριασμό της εταιρίας AMY, αφού τονίζει πως το CD-ROM TOSHIBA 5302B έχει transfer rate 684 KB/sec, ενώ έχει 600 KB/sec. Ντροπή, κύριοι! Τέλος, σας χαιρετώ και ελπίζω το PC Master από το επόμενο τεύχος να είναι βελτιωμένο.

Τάσος Παπαγιάννης, Περιστέρι

Φίλε Τάσο,
Στο θέμα της πειρατείας θα διαφωνήσουμε. Οι "κύριοι", όπως τους ονομάζεις, είναι άνθρωποι που εργάζονται σκληρά για να δημιουργήσουν ένα πρόγραμμα και από αυτό ζουν, αυτοί και οι οικογένειές τους. Κανείς δεν σε ανάγκασε να αγοράσεις με το ζόρι ένα παιχνίδι. Με αυτή τη λογική, θα πρέπει να αρπάζουμε οτιδήποτε βλέπουμε μπροστά μας, επειδή τυχόν η τιμή δεν είναι προσιτή σε εμάς! Πώς θα σου φαινόταν, αν ήσουν προγραμματιστής, εργαζόσουν τίμια για να βγάλεις το ψωμί σου και κάποιοι έκλεβαν ό,τι με κόπο δημιούργησες;

Αναφορικά με το transfer rate του CD-ROM, πρέπει να τονίσουμε ότι οι μετρήσεις που δίνουν συνήθως οι εταιρίες είναι υπό ιδανικές συνθήκες, με παραμέτρους κατάλληλα επιλεγμένες, ώστε να δίνουν το βέλτιστο αποτέλεσμα. Στην πράξη βέβαια και σε πραγματική χρήση, τα μεγέθη είναι διαφορετικά.

ΑΓΟΡΕΣ ΚΑΙ ΤΙΜΕΣ

Αγαπητό PC Master,
Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω, αν και έχω πολύ καιρό που παίρνω το περιοδικό σας. Τώρα, τα συγχαρητήρια νομίζω πως είναι περιττά, γι' αυτό περνάω στα ερωτήματά μου:

α) Είμαι κάτοχος ενός 486 DX-2 166, με 4 MB RAM, 2 FDD (3.5 και 5.25), HD 220 MB, SVGA, έγχρωμο μόνιτορ, mouse και pad. Πόσο θα μου κοστίσει ένα CD-ROM double speed;

β) Τα παιχνίδια Cuberdogs, Dark Force, Full Throttle και DOOM I, II μπορούν να τρέξουν στο PC μου;

γ) Ενας σκληρός 800 MB, πόσο θα μου κοστίσει;

δ) Πόσο θα μου κοστίσει ένα καλός inject εκτυπωτής; Εχω δύο κειμενογράφους, το WORDPERFECT

και το WORD, αλλά όπως βλέπεις δεν έχω εκτυπωτή, γι' αυτό και το γράμμα μου είναι γραμμένο με το χέρι.

Με εκτίμηση,

Φωτιάδης Ανέστης

Υ.Γ. 1: Η σύνδεση με το Internet μέσω CompuLink πόσο θα μου κοστίσει ανά μήνα; Είμαι, βλέπεις, από Κατερίνη.

Υ.Γ. 2: Πόσο θα μου κοστίσει μία καλή κάρτα ήχου;

Υ.Γ. 3: Σας στέλνω και τη δισκέτα, γιατί εκτός των utilities και των προγραμμάτων των αναγνωστών, τα παιχνίδια CHAOS & FRAMEM, εκτός του PEG, δεν παίζουν. Ελπίζω να μου την αντικαταστήσετε.

Φίλε Ανέστη,

α) Ενα double-speed CD-ROM θα σου κοστίσει περίπου 20.000 δρχ.

β) Τα περισσότερα από αυτά θα λειτουργήσουν στον υπολογιστή σου, αλλά ενδεχομένως η απόδοσή τους θα είναι τέτοια, ώστε δεν θα σε αφήσει ικανοποιημένο. 8 MB είναι το κατάλληλο μέγεθος μνήμης, με τα σημερινά δεδομένα.

γ) Περίπου 50.000 δρχ.

δ) Θα χρειαστείς 100 έως 120 χιλιάδες για έναν αξιοπρεπή έγχρωμο inkjet.

Υ.Γ. 1: Προς το παρόν, θα χρεώνεσαι υπεραστικό τηλεφώνημα, όταν όμως η CompuLink δημιουργήσει κόμβο στην Κατερίνη, η χρέωση θα είναι όσο για ένα απλό αστικό τηλεφώνημα. Από εκεί και πέρα, θα σου κοστίσουν 8 χιλιάδες η εγγραφή και περίπου 40.000 δρχ. η συνδρομή για έξι μήνες και το βασικό πακέτο, με πρόσβαση και στο Internet.

Υ.Γ. 2: Από 15.000 έως 25.000 δρχ. για μία καλή κάρτα 16-bit.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ ΚΑΙ ΤΑΧΥΤΗΤΑ

Αγαπητό PC Master,

Σε διαβάζω από το τεύχος 40 και είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Σε προτιμώ από τα άλλα περιοδικά σχετικά με την Πληροφορική, διότι έχεις πλούσια ύλη και για την Πληροφορική και για τα παιχνίδια. Επίσης, σε προτιμώ, γιατί λύνεις όλες τις απορίες των αναγνωστών σου καλύτερα από άλλα περιοδικά. Ετσι, σου έγραψα κι εγώ για να λύσεις τις δικές μου απορίες. Οι ερωτήσεις μου είναι:

1. Πόσα MIPS έχει ένας Pentium στα 133 MHz; Ο P6 πόσα MIPS θα έχει (αν ξέρετε), όταν θα βγει; Πότε θα βγει στην αγορά;

2. Γιατί το SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO σε έναν PC 486DX/40 είναι αργό με όλες τις επιλογές γραφικών και πρέπει να κάνουμε συμβιβασμούς με τα γραφικά με τον PC, ενώ ένα SUPERNES που έχει ίδια γραφικά με τον PC και είναι 16 bit μηχάνημα με μόλις 1 MIPS υπολογιστική δύναμη είναι ταχύτατο, όπως και να το κάνουμε; Το ίδιο ισχύει και για το Mortal Kombat 2 σε έναν 386DX/40 που είναι αργό, ενώ στο SNES είναι ταχύτατο. (Γενικά, το SNES και το MEGADRIVE έχουν ταχύτατα παιχνίδια, αλλά μόλις 1 MIPS.) Δηλαδή, αυτό που ζητάω είναι να μάθω τι είναι αυτό ακριβώς που κάνει τις κονσόλες αυτές ταχύτερες από PC υπολογιστές, με περίπου 20 φορές μεγαλύτερη υπολογιστική δύναμη από αυτές; (Αυτή την ερώτηση να μου την απαντήσετε οπωσδήποτε, αν μπορείτε, γιατί είναι η μεγα-

λύτερη απορία μου από όλα τα ερωτήματά μου).

3. Ο επεξεργαστής ενός Pentium είναι τύπου PISC. Αν όχι, είναι καλύτερος ή χειρότερος από RISC; Ο P6 θα έχει τον ίδιο τύπο επεξεργαστή με τον Pentium;

4. Τι είναι ακριβώς το Quicktime; Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και ποια τα μειονεκτήματα της χρήσης του;

5. Ποια είναι η γλώσσα προγραμματισμού που χρησιμοποιείται τις περισσότερες φορές και από τις περισσότερες εταιρίες για να κατασκευάσουν παιχνίδια ηλεκτρονικών υπολογιστών; Ποια είναι η πιο εύκολη; Ποια είναι αυτή που δίνει μεγαλύτερες δυνατότητες σε γραφικά, ήχο, ανάλυση, χρώματα κ.λπ. και ποιες είναι αυτές. Τέλος, μπορείτε να μου πείτε μία γλώσσα προγραμματισμού που είναι αρκετά εύκολη και δίνει αρκετές δυνατότητες σε ήχο, γραφικά κ.λπ.;

6. Διάβασα στην καινούρια σας στήλη, σχετικά με τους ιούς, ότι ένας ιός (ο Ital boy) μπορεί να κατεβάσει την αποδοτικότητα του υπολογιστή (στην προκειμένη περίπτωση, κατέβαζε τη μνήμη). Μήπως μπορεί να κατεβάσει και τα MHz του υπολογιστή; Αν ναι, όταν τον σβήσουμε, επανέρχεται η αποδοτικότητα του συστήματος; Αν όχι, τότε πώς μπορούμε να την επαναφέρουμε;

7. Διάβασα σε ένα περιοδικό ότι σε ένα σύστημα με επεξεργαστή P6 θα μπορεί κανείς να προσθέσει από 2 ως και εκατοντάδες επεξεργαστές P6, οι οποίοι θα δουλεύουν όλοι μαζί για το σύστημα. Ετσι, θα είναι το σύστημα πιο γρήγορο. Ομως, έχω την εξής απορία: αν συνδέσουμε, π.χ., δύο επεξεργαστές σε ένα σύστημα, η υπολογιστική δύναμη του συστήματος θα είναι το άθροισμα των MIPS ή περισσότερο; Δηλαδή, ζητάω να μάθω ποιο θα είναι το κέρδος, αν συνδέσω δύο επεξεργαστές που ο καθένας έχει δύναμη X.MIPS, αντί να έχω ένα σύστημα με δύναμη 2X.MIPS;

8. Υπάρχει 386DX4/100 MHz; (Στο γράμμα του, ο Νίκος Νάκος, στο προηγούμενο τεύχος, σας ρωτάει αν έχει μέλλον ένας 386 DX4/100 MHz.) Αν, ναι πόσα MIPS έχει;

Ευχαριστώ.
Φιλικά,
Μιχάλης Κάργας

Υ.Γ. 1: Η σύγκριση που κάνατε στα beat'em up, στο προηγούμενο τεύχος, ήταν ωραία. Να συνηθίζετε να κάνετε τέτοιου είδους συγκρίσεις για ίδια είδη παιχνιδιών.

Υ.Γ. 2: Ωραίες οι στήλες "Αλληλογραφία", "Μεταξύ μας", "How to" και οι στήλες για τα παιχνίδια. Δεν πρέπει να τις σταματήσετε ποτέ.

Υ.Γ. 3: Γιατί δεν φτιάχνετε μία σελίδα στο περιοδικό με τα top-ten για παιχνίδια σε PC και τα top-ten multimedia εφαρμογών;

Υ.Γ. 4: Βάλτε και κανένα διαγωνισμό.

Υ.Γ. 5: Ελπίζω σε δημοσίευση κι ας είναι και μεγάλο το γράμμα μου.

Υ.Γ. 6: Πολύ μεγάλο γράμμα, έτσι;

Υ.Γ. 7: Κουραστήκατε;

Υ.Γ. 8: Bye.

Φίλε Μιχάλη,
Ευχαριστούμε για τα καλά σου σχόλια και περνάμε κατευθείαν στις απαντήσεις:

1) Ο Pentium στα 133 MHz έχει περίπου 130-140 MIPS, αν και η Intel προτιμά πλέον να μετρά την ισχύ των επεξεργαστών σε SPECMarks.

2) Στην περίπτωση των games consoles που αναφέρεις, όλο το hardware είναι ρυθμισμένο έτσι ώστε να τρέχει τα παιχνίδια με μεγάλη ταχύτητα, έχοντας εξειδικευμένα τσιπάκια για λειτουργίες γραφικών. Τα PCs καλύπτουν μεγαλύτερο φάσμα εφαρμογών και, φυσικά, δεν μπορούν να τα καταφέρνουν παντού άριστα.

3) Ο Pentium δεν είναι τεχνολογίας RISC (Reduced Instruction Set Computing), αλλά CISC (Complex Instruction Set Computing). Ο P6 διαθέτει χαρακτηριστικά RISC, αλλά παραμένει "υβρίδιο", συνδυάζοντας στοιχεία και από τις δύο αρχιτεκτονικές.

4) Το Quicktime είναι μία τεχνολογία Video της Apple και τα αρχεία έχουν την κατάληξη .MOV. Μπορούμε να ισχυριστούμε ότι πλεονεκτούν έναντι των .WAV αρχείων σε λόγο συμπίεσης και σε ποιότητα απεικόνισης, αλλά χωρίς δραματικές διαφορές. Η Microsoft έχει κυκλοφορήσει τις ανάλογες βιβλιοθήκες, ώστε να μπορεί ένα PC εκμεταλλευτεί την τεχνολογία Quicktime, με τη βοήθεια προγραμμάτων που παίζουν τα αντίστοιχα αρχεία και μπορούν να βρεθούν στα περισσότερα CDs με multimedia περιεχόμενο.

5) Η γλώσσα C είναι η απάντηση σε όλα σου τα ερωτήματα.

6) Τα MHz του υπολογιστή μας δεν κινδυνεύουν! Απλώς, ο ιός αναπαράγει τον εαυτό του στη μνήμη, δεσμεύοντας μνήμη και πόρους, τους οποίους στερεί από τα προγράμματα, με αποτέλεσμα βέβαια να έχουμε πτώση της απόδοσης του συστήματος. Για την αντιμετώπισή του, ισχύουν τα γνωστά περί ιών.

7) Είναι υπερβολικό να μιλήσουμε για εκατοντάδες παράλληλα εργαζόμενους P6. Αυτό που πρακτικά θα δούμε είναι 2 έως 4 επεξεργαστές να υπάρχουν στην ίδια μητρική και να συνεργάζονται μέσω ενός κοινού υποσυστήματος μνήμης. Δυστυχώς, η απόδοση δεν μπορεί να είναι αθροιστική, αλλά στο 60% του συνόλου, στην καλύτερη περίπτωση. Βέβαια, για να το επιτύχουμε αυτό, πρέπει να δουλεύουμε σε κατάλληλο λειτουργικό σύστημα (για παράδειγμα, Windows NT) και να έχουμε εφαρμογές στις οποίες έχει νόημα η παράλληλη επεξεργασία (πακέτα γραφικών και video, μαθηματικές εφαρμογές κ.λπ.).

8) Δεν υπάρχει τέτοιος επεξεργαστής.

Υστερόγραφα: Ο διαγωνισμός είναι έτοιμος, ευχαριστούμε για τα κομπλιμέντα, το top-ten είναι καλή ιδέα και η δημοσίευση έγινε, όπως μπορείς να δεις.

ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Ο φίλος Ηλίας Τσαπαρέγκας δηλώνει φανατικός αναγνώστης του περιοδικού και επιθυμεί να παραμείνει αυτό στην τρέχουσα μορφή του.

Αναφορικά με το πρόβλημα που αντιμετωπίζεις στα Windows, το γράμμα δεν είναι και πολύ σαφές. Δοκίμασε να βρεις από κάποιον άλλο χρήστη αυτά τα δύο αρχεία και να τα εγκαταστήσεις ξανά στο directory των Windows, διότι είναι πιθανό να είναι corrupted. Το multimedia kit, που θέλεις να αγοράσεις, είναι ικανοποιητικό. Φρόντισε μόνο να έχεις κάποιον για να σε βοηθήσει στην εγκατάσταση, διότι καμιά φορά η τοποθέτηση

των εξαρτημάτων και η συνεργασία τους μπορεί να παρουσιάσουν προβλήματα, λόγω διαφόρων conflicts στα IRQ.

❑ Ο Γιώργος Κουκόπουλος αντιμετωπίζει δυσκολίες στην ανεύρεση προγραμμάτων και παιχνιδιών στον υπολογιστή του.

Φίλε Γιώργο, κάθε πακέτο και κάθε εφαρμογή έχουν ένα δικό τους directory, στο οποίο είναι εγκατεστημένα τα αρχεία. Για να τρέξεις λοιπόν κάποιο πρόγραμμα που θέλεις, θα χρησιμοποιήσεις την εντολή CD (Change Directory) του DOS, για να μεταφερθείς στο σωστό κατάλογο. Για παράδειγμα, αν ένα παιχνίδι βρίσκεται στον κατάλογο GAMES, θα πρέπει να δώσεις CD \ GAMES από το prompt του DOS. Στη συνέχεια, με την εντολή DIR, θα δεις τα περιεχόμενα του καταλόγου και θα ψάξεις για κάποιο εκτελέσιμο αρχείο, το οποίο θα έχει δηλαδή την κατάληξη .EXE. Κάποιο από αυτά θα είναι και το κυρίως πρόγραμμα.

❑ Ο φίλος Νίκος Καπούλας έχει ερωτήσεις που αφορούν στις BBSs. Λοιπόν, η συνδρομή που πληρώνει κάποιος δεν είναι σταθερή, αλλά κυμαίνεται ανάλογα με την περίπτωση. Οι περισσότερες προσφέρουν κάποιες ώρες για demo χρήση, ενώ και το όριο στο downloading είναι θέμα της κάθε BBS.

- Ενα modem στα 14.400 θα σε καλύψει, αλλά ίσως θα ήταν προτιμότερο να πας στα 28.800, που είναι και το όριο για το υπάρχον τηλεφωνικό δίκτυο.

- Απλώς, η πρόσβαση θα είναι πιο αργή.

- Και τα δύο μοντέλα CD-ROM είναι καλά. Φρόντισε όμως να υπάρχουν drivers για το λειτουργικό σύστημα όπου δουλεύεις.

❑ Ο Φίλιππος Δουκόπουλος μας συγχαίρει για την ύλη του περιοδικού, αλλά θα ήθελε το PC Games στην παλιά του μορφή.

Φίλε Φίλιππε (ουπς!), πιστεύουμε ότι η παρούσα ενιαία μορφή του περιοδικού είναι πιο λειτουργική. Ισως να ήταν προτιμότερη η "αυτονόμηση" του PC Games, αλλά έτσι ρίχνετε και καμιά ματιά στην υπόλοιπη ύλη. Καλά τα παιχνίδια, αλλά και οι γνώσεις είναι απαραίτητες!

❑ Ο φίλος Κώστας μας γράφει ότι είχε προβλήματα με κάποιες δισκέτες του περιοδικού. Οπως διαπίστωσες και εσύ ο ίδιος, δεν είναι βέβαια πρόβλημα ιών, καθώς οι δισκέτες ελέγχονται σχολαστικά, προτού φτάσουν στα χέρια των αναγνωστών. Δυστυχώς, όπως έχουμε επανειλημμένα αναφέρει, οι δισκέτες υφίστανται πολλά "βασανιστήρια" κατά τη διαδικασία διανομής του περιοδικού και είναι επόμενο κάποιες να παρουσιάσουν προβλήματα. Μπορείς να επικοινωνήσεις με τα γραφεία μας, για να τις αλλάξουμε. Οσον αφορά στη διαθέσιμη μνήμη, αν το Memmaker δεν σε βοηθά σημαντικά, μπορείς να δοκιμάσεις κάποιο ειδικευμένο πρόγραμμα, όπως είναι το QEMM. ■

WINDOWS 95 Ιπτάμενα παράθυρα

του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr

Εδώ είμαστε κι εμείς. Για να μη σας ταλαιπωρώ, ακούστε τα ευχάριστα: Υστερα από εκατοντάδες ώρες μελέτης, παρατηρήσεων, εργασίας σε πραγματικές συνθήκες, ενασχόλησης, ρυθμίσεων και περιπετειών, το γενικό συμπέρασμα είναι ένα: "Ναι, αξίζει τον κόπο να τα εγκαταστήσετε και στο δικό σας μηχάνημα".

Η στήλη είναι αφιερωμένη εξαιρετικά στο νέο λειτουργικό της Microsoft (προσέξτε: δεν χρησιμοποιώ πλέον τον όρο "περιβάλλον εργασίας" αλλά λειτουργικό, και πράγματι περί αυτού ακριβώς πρόκειται). Οι δικές μου εμπειρίες, πέρα απ' όσα έχω διαβάσει, υπήρξαν θετικότατες. Βρέθηκα με ένα ηλεκτρονικό γραφείο που συμπάθησα από την αρχή και με ένα σύστημα που προσαρμόστηκε στις ανάγκες μου - όχι το αντίστροφο. Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά...

Η ΑΦΙΞΗ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Τα "95" ήρθαν προεγκατεστημένα στον Micron (το όνομα του Pentium υπολογιστή - ο 386 θα αποκαλείται και αυτός με τη μάρκα προέλευσής του, δηλαδή Image, και ελπίζω τα ονόματα να μη σας προβληματίζουν, δίνουν χρώμα και διευκολύνουν την παρουσίασή μας), οπότε δεν έχω να πω και πολλά επ' αυτού, πέραν του ότι δούλεψαν κατευθείαν από το κουτί τους. Το μόνο που έκανα ήταν να φορτώσω τους νέους drivers της Millenium (η κάρτα γραφικών) και να επιλέξω monitor. Παρατήρηση πρώτη: Τα "95" είχαν έτοιμη τη Sony στις επιλογές οθόνης, οπότε ξεμπέρδεψα με ένα κλικ, γεγονός που εκτιμήθηκε δεόντως (κλαπ, κλαπ, παλαμάκια και χαρές!). Συμπέρασμα: Οταν διαλέγουμε επώνυμο προϊόν, έχουμε περισσότερες πιθανότητες να το υποστηρίζει απευθείας το λειτουργικό μας. Το refresh rate ρυθμίστηκε αυτόματα στην καλύτερη δυνατή τιμή του (άψογη συνεργασία με την κάρτα γραφικών) και εγώ απλώς διάλεξα χρώματα και ανάλυση της αρεσκείας μου. Το εγκατεστημένο CD-ROM drive το βλέπουν θαυμάσια (πρόκειται για ένα μοντέλο της Sanyo), ενώ το ίδιο άψογη υπήρξε και η συνεργασία με την κάρτα 16-bit ήχου, μια Soundblaster Vibra. Επόμενο βήμα να βγάλουμε το Sportster από τον Image και να το συνδέσουμε στη σειριακή του Micron, που έχει UART 16550. Οπως ήταν αναμενόμενο, τα "95" δεν το είδαν αυτόματα (το ταλαίπωρο το Sportster δεν είναι βέβαια Plug & Play), αλλά το είχαν στη λίστα των συσκευών και εγώ το επέλεξα. Τα υπόλοιπα ήταν υπόθεση ρουτίνας και βρέθηκα μέσα σε 5 λεπτά να έχω και άψογα ρυθμισμένο modem. So far so good, που λένε και οι Αμερικανοί...



ΚΑΙ Ο ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ;

Το μοναδικό παράπονό μου είναι ότι τα "95" δεν έρχονται με drivers για τη σειρά των εκτυπωτών inkjet της Hewlett Packard. Εχουν του κόσμου τους drivers για ένα σωρό μάρκες της αγοράς, που ζήτημα είναι αν αγγίζουν το 1% σε πωλήσεις, αλλά προσφέρουν μονάχα έναν universal driver της κακιάς ώρας για τα μοντέλα της HP, που καλύπτουν περισσότερο από το 50% της αγοράς! Αφησα λοιπόν τον εκτυπωτή στον Image και θα εξηγήσω αργότερα πώς βόλεψα τα πράγματα. Το επόμενο βήμα ήταν να συνδέσω και το Zip drive, πράγμα απλό διότι τα "95" είχαν έτοιμο driver. Με λίγα λόγια, έμεινα ευχαριστημένος από το Plug & Play. Αν τα περιφερειακά σας δεν έχουν μεγάλη ηλικία, το πιθανότερο είναι ότι θα το εκτιμήσετε και ε-

σείς. Σε κάθε περίπτωση, όλα τα καινούρια εξαρτήματα θα είναι εύκολα στην εγκατάσταση, πράγμα ειδυλλιακό!

ΝΑΙ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΣΤΑΘΕΡΑ;

Από τότε που τα χρησιμοποιώ τα έχω βασανίσει με ό,τι μπορείτε να φανταστείτε και έχω καταφέρει να τα "κρεμάσω" τρεις φορές. Την πρώτη -τι ειρωνεία!- έτρεχα ένα demo αρχείο MPEG που είχε το CD της Microsoft και πήγα να ανοίξω το Powerpoint 7.0 (επίσης πρόγραμμα της εταιρίας του Bill) οπότε βρέθηκα να κοιτάζω με απορία την οθόνη. Τη δεύτερη οι συνθήκες ήταν ειδικές: είχα το Netscape στο background να κατεβάζει μία σελίδα, έκανα rendering ένα 3D model με το Asymetrix 3DFX, είχα ανοιχτό ένα παράθυρο σε DOS session και πήγα να παίξω κι ένα video αρχείο στο CD. Τι να κάνει πια το κακόμοιρο το λειτουργικό, θέλοντας και μη κόλλησε. Την τρίτη φορά ήταν μια εφαρμογή DOS από τις παλιές, με συμπεριφορά από άσχημη έως απαράδεκτη, που τα "95" δεν ανέχτηκαν και με πέταξαν έξω κακήν-κακώς. Αυτές ήταν οι περιπτώσεις που αναγκάστηκα να κάνω hardware reset. Υπήρξαν και μερικές άλλες, που τα Windows μού επέτρεψαν να κλείσω την άτακτη εφαρμογή πολύ κομψά, χωρίς καμιά επίπτωση στην εύρυθμη λειτουργία του υπόλοιπου συστήματος. Συμπέρασμα: μπορείτε να τα εμπιστευθείτε, αρκεί βέβαια να μην πηγαίνετε γυρεύοντας σαν εμένα...

ΚΑΙ ΟΙ ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ;

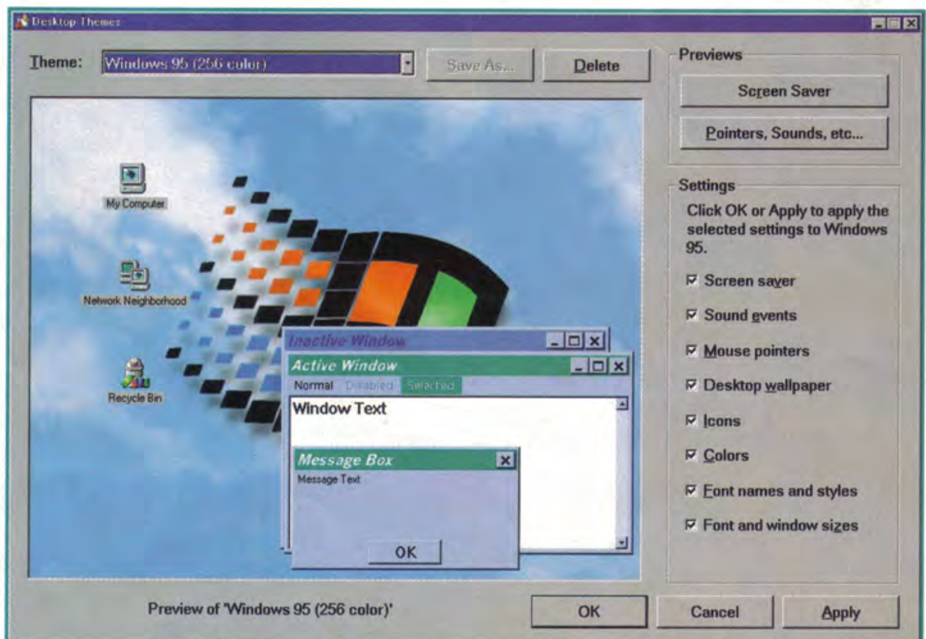
Αφού είδα ότι η υπόθεση στον Micron δεν κρύβει απρόοπτα και όλα δούλευαν άψογα (πράγμα που ενίοτε καταντάει βαρετό, αφού δεν υπάρχει δράση), είπα να κάνω το μεγάλο βήμα και να τα εγκαταστήσω και στον Image, υπολογίζοντας να αφιερώσω δυο-τρεις ημέρες σε προβλήματα, καθότι και ελαφρώς γρουσούζης! Λέω δεν μπορεί, κάτι θα πάει στραβά. Το αποτέλεσμα ήταν να είμαι έτοιμος σε μία μόλις ώρα, με όλα τα προγράμματά μου να εργάζονται μια χαρά (εκτός από το Lotus Organizer), τον εκτυπωτή μου να δουλεύει τέλεια με τους παλιούς drivers και το όλο σύστημα να είναι ταχύτερο από πριν, πράγμα που οφείλεται κυρίως στα 8 MB μνήμης και ας πρόκειται για 386 μηχάνημα. Το υποσύστημα γραφικών (όταν λέμε υποσύστημα μιλάμε για μια Cirrus Logic 5422, που δεν τη θυμούνται ούτε οι κατασκευαστές της πλέον) είναι ελαφρώς πιο γρήγορο, επειδή είναι 32-bit στο μεγαλύτερο μέρος του, το multitasking πραγματικό, με πολύ καλή αίσθηση απόκρισης και γενικά οι πόροι του συστήματος αξιοποιούνται καλύτερα. Αν έχετε 386 και 8 MB μνήμης τουλάχιστον, μπορείτε να τα δοκιμάσετε. Εδώ τα εγκατέστησα εγώ χωρίς προβλήματα - πρωτάκουστο...



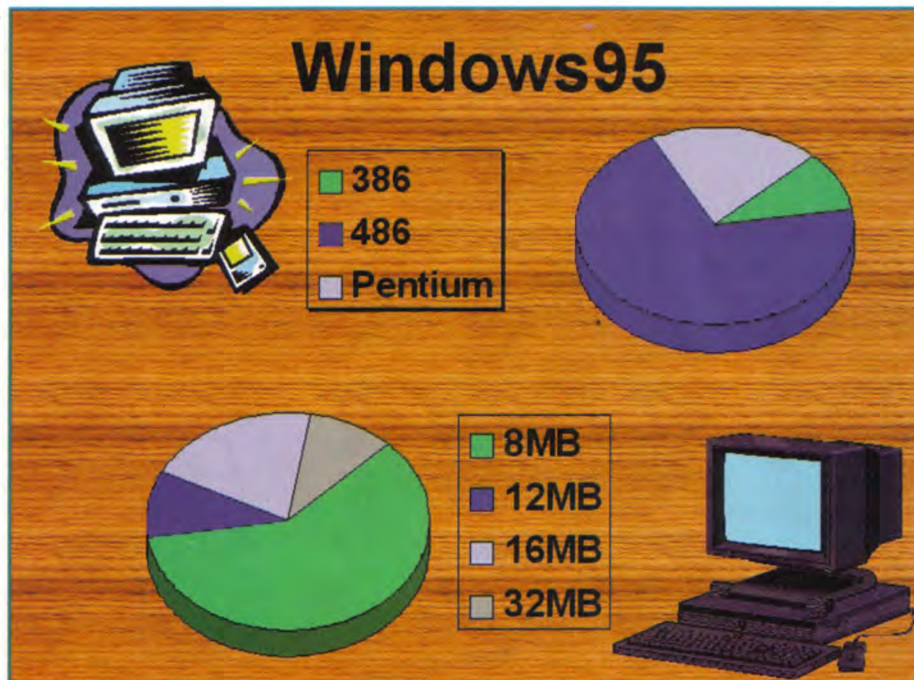
Παράθυρα παντού...

ΓΡΑΜΜΑ ΣΤΗ MICROSOFT

Αγαπητέ κ. Gates, πολύ ωραία τα καινούρια μας παράθυρα, αλλά στην επόμενη έκδοση παρακαλώ να συμπεριλάβετε και το Microsoft Plus στο πακέτο, διότι είναι ελαφρώς κοροϊδία να πληρώνουμε ως έξτρα κάτι που θα έπρεπε να μας δίνεται από την αρχή. Επίσης, μην ξεχά-



Τα Desktop Themes από το Microsoft Plus. Διαλέξτε το περιβάλλον εργασίας που σας ταιριάζει και δώστε μια άλλη νότα στην καθημερινή εργασία. Τα Windows 95 είναι πιο "ανθρωποκεντρικά". Ή θα τα αγαπήσετε ή θα τα μισήσετε - δεν βλέπω μέση οδό...



Η έρευνά μας. Οπως βλέπετε, οι περισσότεροι τρέχουν τα Windows 95 σε μηχανήματα 486 με 8 MB μνήμης και δηλώνουν ευχαριστημένοι, οπότε μάλλον το ίδιο θα συμβεί και με εσάς.

σετε να συμπεριλάβετε όλα τα multimedia extensions, τις βιβλιοθήκες OpenGL και ορισμένα άλλα που είχατε υποσχεθεί. Συγχαρητήρια για τη νέα έκδοση του Powerpoint, που διάβασε χωρίς πρόβλημα όλες τις παλιές παρουσιάσεις, ενώ υποστηρίζει textures και είναι ακόμη πιο βολικό στη χρήση. Συνεχίστε να φουσκώνετε το Word με άχρηστο κώδικα και εγώ θα συνεχίσω να το σνομπάρω, κάνοντας το 90% της δουλειάς μου στο θαυμάσιο WordPad, που τα καταφέρνει περίφημα. Αυτά τα ολίγα και περιμένουμε νεότερα (σύμφωνα με πληροφορίες, τα Windows 95.1 θα είναι έτοιμα το Νοέμβριο και θα βγουν ως διορθωτική έκδοση στις αρχές του '96).

ΕΧΟΥΜΕ ΔΥΟ PCs. ΤΙ ΚΑΝΟΥΜΕ;

Μα, φυσικά, στήνουμε ένα τοπικό δίκτυο! Μη φανταστείτε σπουδαία πράγματα. Ενα σειριακό καλώδιο επαρκεί για να μοιραζόμαστε αρχεία και εκτυπωτές μεταξύ δύο μηχανημάτων. Στην πρώτη απόπειρα, προτού βάλω τα "95" στον Image, δοκίμασα τα interlnk.exe και intersrv.exe του DOS, με καλά αποτελέσματα, αν και η λύση ήταν κάπως άκομψη, χώρια που είχα conflict με τον driver του παλιού CD-ROM. Από τη στιγμή που εγκατέστησα τα "95", δουλεύω με το Direct cable connection που έχουν, αφήνοντάς το στο background. Το σύστημα δουλεύει και είναι πολύ εξυπηρετικό. Ο Image τώρα χρησιμοποιείται για δύο δουλειές. Κατά πρώτο για επεξεργασία κειμένου στο Word, από άλλο μέλος της οικογένειας, και κατά δεύτερο ως αποκλειστικό μηχάνημα εκτυπώσεων. Οσο καλά και αν δουλεύει η εκτύπωση παράλληλα με άλλες εργασίες στα "95", δεν συγκρίνεται με το να έχει κανείς αφιερωμένο ολόκληρο μηχάνημα για το σκοπό αυτό. Αν λοιπόν σκέφτεστε να αναβαθμιστείτε και δεν ξέρετε τι να κάνετε το παλιό σας μηχάνημα, έχετε πολλές επιλογές (η χειρότερη είναι να προσπαθήσετε να το πουλήσετε - δεν θα βγάλετε ούτε τα μισά): κρατήστε το για να κάνει τη "λάντζα" ή παραχωρήστε το σε ένα άλλο μέλος της οικογένειας, που έχει μικρότερες απαιτήσεις σε ισχύ.

WINDOWS 95
Η ηλεκτρονική πλευρά της έρευνας

Οι πρώτες απαντήσεις έφτασαν μέσω της CompuLink και ήταν δέκα στον αριθμό. Η μεγάλη πλειοψηφία εργάζεται σε μηχανήματα 486 με 8 MB μνήμης, όπως φαίνεται και στο σχετικό διάγραμμα, με πολύ καλά αποτελέσματα απόδοσης. Οι περισσότεροι είχαν να πουν τα καλύτερα λόγια για το Plug & Play, παρόλο που πρόκειται για power users με πλήθος περιφερειακών. Τέλος, η σταθερότητα του συστήματος δεν άφησε περιθώρια για ιδιαίτερα παράπονα. Αν και το δείγμα δεν είναι αντιπροσωπευτικό, γιατί είναι σχετικά μικρό και το απαρτίζουν έμπειροι χρήστες, είναι ενδεικτικό του τι πρέπει να αναμένει κάποιος που σκέφτεται την αναβάθμιση.

ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΟΥΣ ΣΤΑΘΜΟΥΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ;

Η εποχή που κοιτούσαμε με δέος τα Sun sparcstations ανήκει στο παρελθόν. Το αγαπημένο μας PC μπορεί πλέον να βάλει τα γυαλιά σε αρκετούς, κάνοντας αυτό που πάντοτε κατάφερνε καλύτερα: προσαρμογή μέσω της ανοιχτής αρχιτεκτονικής του. Αν πιστεύατε ότι ο χώρος των 3D graphics και της Virtual Reality είναι απρόσιτος για εμάς, ξανασκεφτείτε το. Ιδού γιατί.

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Επειτα από σκληρό συναγωνισμό, νικητής ανάμεσα σε όσα θαυμαστά δοκίμασα βγαίνει το Asymetrix. Πάρτε για παράδειγμα τον υποφαινόμενο. Εχω τόση σχέση με το χώρο της 3D σχεδίασης, όση ένα PC με έναν Macintosh. (Καμία, διότι το PC είναι ασύγκριτα καλύτερο, αλλά και να μην είναι τι περιμένετε να σας πω, PC Master λέγεται το περιοδικό. Αν δεν παινέψουμε και το μηχάνημά μας... ξέρετε τώρα!) Και όμως, μέσα σε 10 λεπτά είχα φτιάξει μια θαυμάσια σύνθεση με textures, κάμερες, φωτισμούς, ray-traced και photorealistic models (μαζί με σκιάσεις, παρακαλώ). Αυτό οφείλεται στην drag & drop φιλοσοφία του πακέτου, που επιτρέπει και στον πλέον άσχετο να γίνει expert (ή τουλάχιστον να δείξει ότι είναι). Το πρόγραμμα είναι πολύ απλό στη χρήση, αλλά οι δυνατότητές του κινούνται σε υψηλά επίπεδα. Μπορεί να διαβάσει βιβλιοθήκες έτοιμων μοντέλων από άλλα πακέτα (συνεργάστηκε άψογα με τα δείγματα του Corel Dream 3D) και επιπλέον σας επιτρέπει να δημιουργήσετε και δικά σας textures, models και backdrops από εικόνες τις οποίες μετατρέπει αυτόματα. Με λίγα λόγια, 3D δημιουργίες για τους... τεμπέληδες της ηλεκτρονικής κοιλάδας! Βέβαια και οι απαιτήσεις σε εξοπλισμό είναι ανάλογες - εξάλλου είναι αδύνατον να γίνουν τέτοιες εργασίες σε ένα οποιοδήποτε μηχάνημα. Εδώ έδειξε τα δόντια της η Millenium, που υποστηρίζει 3D επιτάχυνση. Σκεφτείτε το λίγο... Αν σας έλεγα πριν από δύο χρόνια ότι θα κάναμε τέτοια πράγματα στο ταπεινό PC, θα με πιστεύατε; Οταν παρουσιάστηκε από το περιοδικό πριν από λίγους μήνες, κάπου γράφαμε ότι χρειάστη-

καν 6 ώρες σε έναν 486 για το rendering μιας εικόνας. Η enhanced version που έφτασε σ' εμένα στο CD της Millenium χρειάστηκε ενάμισι λεπτό στον Micron για μια παρόμοια εργασία... Επειδή όμως πρόκειται για την έκδοση 1.0, έχει κάποια bugs. Δεν φορτώνει το help μέσα από το πρόγραμμα αλλά πρέπει να το ανοίξετε ξεχωριστά, ενώ όταν ανοίξετε ένα άλλο πρόγραμμα, το Asymetrix επιμένει να μένει "στην επιφάνεια" και πρέπει να το κάνετε minimized. Αν πέσει στα χέρια σας και αναρωτιέστε πώς θα εισαγάγετε δικά σας models και textures στους καταλόγους, πρέπει να ξέρετε πως δεν υπάρχει εντολή που να κάνει απευθείας κάτι τέτοιο. Η λύση που βρήκα είναι να κάνετε copy ένα model, μετά paste σε κάποιο σημείο και να μετονομάσετε το αντίγραφο αυτό, διαλέγοντας κάποιο άλλο αρχείο που εσείς θέλετε.

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΗΣ ΔΕΚΑΕΤΙΑΣ

Είναι το WebSpace της Silicon Graphics. Πρόκειται για μια βοηθητική εφαρμογή που συνεργάζεται με το Netscape Navigator και σας επιτρέπει να περιπλανηθείτε σε περιβάλλον 3D Web αποκομίζοντας την αίσθηση ενός κόσμου εικονικής πραγματικότητας. Με την αγορά του νέου μηχανήματος, μπόρεσα να εγκαταστήσω και εγώ την έκδοση για τα Windows 95, που έχει κατασκευάσει η εταιρία TGS. Τα λόγια δεν φτάνουν για να το περιγράψουν, αλλά ελπίζω οι εικόνες που συνοδεύουν το άρθρο να καταφέρουν κάτι. Η στήλη προσπαθεί να παρουσιάζει και θέματα high-tech (θα θυμάστε την παλαιότερη αναφορά σε Virtual Reality, το project αναγνώρισης φωνής και φυσικής επικοινωνίας ανθρώπου-υπολογιστή στα εργαστήρια της Microsoft και την αναφορά μας στο Magic Link της Sony μόλις ένα μήνα πριν) και δεν μπορώ να φανταστώ κάτι καλύτερο από αυτή τη μαγική δυνατότητα που προβάλλει στον ορίζοντα. Δείτε τις εικόνες, αξίζουν χιλιάδες λέξεις...

ΟΙ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Αν όλα αυτά σας άνοιξαν την όρεξη και θέλετε να δημιουργήσετε κάτι δικό σας, υπάρχουν δύο διευθύνσεις με πολύ χρήσιμο υλικό. Στην http://www.paragraph.com θα βρείτε το HomeSpace Builder, ένα πρόγραμμα για να φτιάξετε τους δικούς σας VRML κόσμους, κάτω από περιβάλλον Windows. Στη διεύθυνση http://www.europa.com/keithr θα βρείτε ένα utility που μετατρέπει αρχεία .dxf σε .wrl, τα οποία μετά μπορείτε να περάσετε στον Web, για να τα θαυμάσουν και οι υπόλοιποι.



Ταξιδεύοντας με το Asymetrix. Ώρα καλή στην πρύμη μας...

ΚΑΤΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ...

Είναι υπέροχο να αγοράζει κανείς ένα εξάρτημα και να δικαιώνεται μέσα σε ένα μόλις μήνα. Θυμάστε το surge suppressor; Πριν από λίγες ημέρες συνέβη μια διαταραχή στο δίκτυο, στιγμιαία και σχετικά μικρής έντασης, αρκετή όμως για να σβήσει η τηλεόρασή μας! Παρά ταύτα, ο υπολογιστικός εξοπλισμός συνέχισε ατάραχα τη λειτουργία του, χωρίς το παραμικρό πρόβλημα. Τρελαίνομαι με κάτι τέτοια...

ΤΟΝ ΕΠΟΜΕΝΟ ΜΗΝΑ...

Στρώνουμε τα Windows 95 σε ακόμη περισσότερη δουλειά και βλέπουμε πώς συμπεριφέρονται στη ρουτίνα οι εφαρμογές. ■



Με το WebSpace μπορείτε να περιπλανηθείτε σε κόσμους υλοποιημένους με υπολογιστή, που αναπαριστούν μοντέλα της πραγματικής ζωής.



Δεν υπάρχει μεγαλύτερη απογοήτευση από μια αναποδιά που θα σας κάνει τη ζωή δύσκολη, ενώ ανυπομονείτε να δείτε τα καινούρια παράθυρα. Τι πρέπει να προσέξετε και πρακτικές συμβουλές για μεγαλύτερη ασφάλεια.

Κάντε πρώτα ένα "ξεκαθάρισμα" του σκληρού: Εντοπίστε παλαιές εφαρμογές που μάλλον δεν θα χρησιμοποιήσετε στο μέλλον, ψάξτε για προσωρινά αρχεία που έμειναν ξεχασμένα σε κάποια directories, βρείτε διπλά .dlls με τη βοήθεια κάποιου uninstaller και πραγματοποιήστε ένα καλό defragging για να βάλετε τάξη στα διασκορπισμένα σας αρχεία. Καλύτερη στιγμή από την αναβάθμιση σε ένα νέο λειτουργικό δεν υπάρχει, για να κάνετε αυτές τις δουλειές. Ευκαιρία, λοιπόν.

Βεβαιωθείτε ότι έχετε περίπου 50 MB ελεύθερα στο σκληρό σας δίσκο: Παρά τις διαβεβαιώσεις του Setup ότι επαρκούν πολύ λιγότερα για μια compact εγκατάσταση, στην πράξη σας πετάει έξω αν βρει λιγότερα από 41. Αυτό οφείλεται στα προσωρινά αρχεία που δημιουργούνται και επιπλέον θα χρειαστείτε χώρο για την αντιγραφή των παλαιών αρχείων των Windows, για να έχετε την ευχέρεια του uninstall, αν κάτι πάει στραβά.

Μην έχετε ενεργοποιημένο τον Qemm: Δεν θα επιτρέψει στα W95 να εντοπίσουν σωστά όλα τα hardware εξαρτήματά σας.

Δημιουργήστε μια Rescue δισκέτα: Σε περίπτωση που αντιμετωπίσετε προβλήματα κατά την εκκίνηση, αυτή η δισκετούλα, που δημιουργείται αυτόματα από το πρόγραμμα εγκατάστασης, περιέχει τα βασικά αρχεία για να κάνετε boot.

Δουλεύοντας στο νέο Desktop

Καλώς ήλθατε στον καινούριο χώρο εργασίας σας.

Taskbar: Η μπάρα εργασιών είναι πολύ εύχρηστη και μπορείτε να τη μετακινήσετε

Windows 95 TIPS & TRICKS

Μικρά κόλπα και μυστικά για να κάνετε τη ζωή σας ευκολότερη με το νέο λειτουργικό της Microsoft, από την εγκατάσταση μέχρι την καθημερινή χρήση.

του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr

σε όποιο άκρο της οθόνης επιθυμείτε. Απλά τη "σέρνετε" με το mouse στη νέα της θέση. Αν δεν θέλετε να τη βλέπετε στα μάτια σας, απλώς κάντε της resize με το mouse (μην ξεχνάτε ότι και αυτή είναι ένα παράθυρο), ώστε να γίνει μια απλή γραμμούλα. Οταν την επιθυμήσετε και πάλι, την επαναφέρετε με τη βοήθεια του mouse.

Right click ανελέητα: Ο,τι και αν βλέπετε, πατήστε πάνω του το δεξί πλήκτρο του mouse και όλο και κάτι χρήσιμο θα βγει. Μην ξεχνάτε ότι το νέο περιβάλλον έχει αντικειμενοστραφή φιλοσοφία και με τη βοήθεια του δεξιού πλήκτρου μπορείτε να δείτε τα properties (χαρακτηριστικά) του εν λόγω αντικειμένου και να εκτελέσετε διάφορες άλλες χρήσιμες λειτουργίες. Μπορεί κάποιος να κάνει πολύ έξυπνα πράγματα έτσι, πέρα από τις κλασικές λειτουργίες που δίνουν τα W95 για Explore, Find κ.λπ. Για παράδειγμα, έχοντας εγκαταστήσει το Scan95 του McAfee και με ένα πάτημα του δεξιού πλήκτρου του mouse σε έναν folder, βγαίνει ένα μικρό menu. Από εκεί, διαλέγοντας Scan for Viruses, μπορούμε να ελέγξουμε τα περιεχόμενά του για ιούς. Πολύ πρακτικό.

Συνδυασμοί πλήκτρων: Το Ctrl-Esc θα εμφανίσει το Start menu, αντί για τον παλιό Task Manager στα 3.1, ενώ το Alt-Tab θα σας επιτρέψει να μετακινηθείτε πολύ ευκολότερα ανάμεσα στις ενεργούς εφαρμογές, καθώς βγάζει μια εύχρηστη μπάρα εικονιδίων για να διαλέξετε. Με Alt-Enter θα δείτε τα properties του αντικειμένου που είναι ενεργό (highlighted). Με Shift-F10 είναι σαν να έχετε πατήσει το δεξί πλήκτρο του mouse.

Τι είναι αυτό το ερωτηματικό";": Θα έχετε παρατηρήσει στα διάφορα dialog boxes ένα ερωτηματικό στο πάνω δεξιά μέρος. Κάντε σε αυτό κλικ και ο κέρσορας θα αλλάξει σε ερωτηματικό. Κάνοντας τώρα κλικ σε οποιοδήποτε αντικείμενο του dialog box, θα βγει ένα pop-up παράθυρο με σύντομες βοηθητικές οδηγίες που το αφορούν.

Tutorial: Στην επιλογή Start/Help, όπου βρίσκεται το help των Windows 95, υπάρχει και ένα πολύ χρήσιμο tutorial για εσάς που ξεκινάτε με το λειτουργικό και θέλετε διδακτική βοήθεια στα πρώτα σας βήματα.

Shortcuts: Ο πλέον βολικός τρόπος για να έχετε γρήγορη πρόσβαση σε προγράμματα και περιφερειακά. Θέλετε να βλέπετε κατευθείαν τα περιεχόμενα του σκληρού σας; Πηγαίνετε στο εικονίδιο My Computer και με το δεξί πλήκτρο του mouse πάνω στο εικονίδιο του δίσκου σύρετέ το μέχρι την επιφάνεια εργασίας. Η ίδια φιλοσοφία για όλα μας επιτρέπει να έχουμε άμεσα διαθέσιμους τους πόρους του υπολογιστή, αντί να ψάχνουμε σε αλλεπάλληλα menus. Για να αλλάξετε το όνομα ενός shortcut, κάντε διπλό κλικ με το mouse, αλλά με αρκετό χρόνο να μεσολαβεί ανάμεσα στα δύο κλικ. Θα δείτε το όνομα να γίνεται highlighted και πλέον μπορείτε να πληκτρολογήσετε ό,τι θέλετε.

Βρίσκοντας το δρόμο μας στους καταλόγους: Οταν ανοίγετε πολλούς συνεχόμενους καταλόγους, ξαφνικά μπορεί να βρεθείτε με το ερώτημα "πώς γυρνάμε πίσω". Πατήστε λοιπόν το backspace και θα μεταφερθείτε έναν φάκελο πιο πάνω στην ιεραρχία. Εξαιρετικά βολικό.

Για να διαλέξετε πολλά αρχεία ή καταλόγους μαζί: Εχοντας πατημένο το Shift, κάνουμε κλικ στο τελευταίο αντικείμενο που θέλουμε να συμπεριλάβουμε και αυτόματα επιλέγονται όλα τα ενδιάμεσα. Για τμηματικές επιλογές, πατήστε το Ctrl και με το mouse κάντε κλικ σε κάθε αντικείμενο που θέλετε να διαλέξετε.

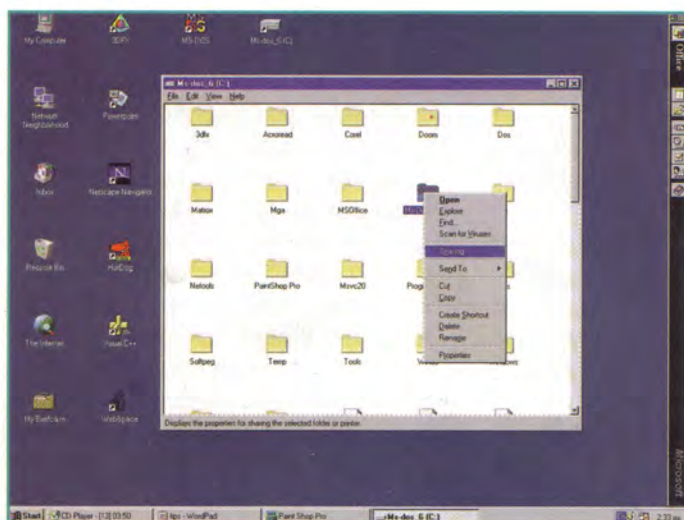
Copy και Paste: Αν το είχατε συνηθίσει μόνο για απλές μεταφορές κειμένου, καιρός να επεκτείνετε τη σκέψη σας και σε άλλες εφαρμογές. Μπορείτε, για παράδειγμα, να κάνετε copy έναν folder και να τον κάνετε μετά paste σε ένα άλλο group, πραγματοποιώντας έτσι αντιγραφή των περιεχομένων του.

Καθαρίζοντας τη document list: Τα Windows 95 έχουν μια επιλογή Documents στο Start menu, στην οποία παραθέτουν τα έγγραφα πάνω στα οποία έχετε δουλέψει πρόσφατα. Αν η λίστα λάβει ανεπιθύμητες διαστάσεις, κάντε right click στην taskbar, διαλέξτε properties στο dialog box, επιλέξτε Start/Menu/Programs και μετά Clear στο Documents menu.

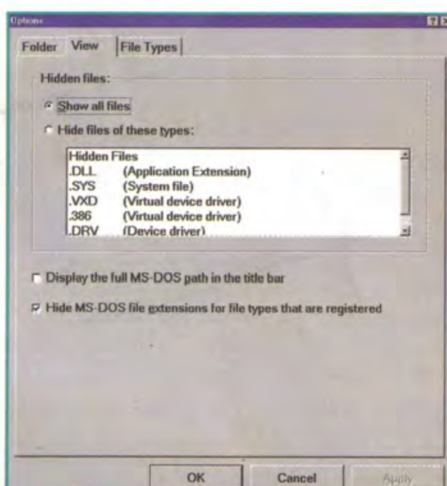
Διαλέγοντας πολλούς φακέλους: Ενας άλλος τρόπος είναι να έχετε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse και να το σύρετε δημιουργώντας ένα πλαίσιο, γύρω από τους φακέλους που επιθυμείτε να διαλέξετε.

Κλείνοντας όλους τους φακέλους με μια κίνηση: Αν έχετε ανοίξει πολλούς φακέλους και στην επιφάνεια εργασίας βασιλεύει το χάος, κάντε ένα κλικ στο button Close, στον τελευταίο φάκελο που ανοίξατε, έχοντας πατημένο το Shift. Αυτόματα θα απαλλαγείτε από όλους.

"Τρέξτε" έναν φάκελο: Αν θυμάστε το όνομα ενός folder και βαριέστε να ανοίγετε ένα σωρό παράθυρα μέχρι να φτάσετε σε αυτόν, μπορείτε από την επιλογή Start/Run να γράψετε απευθείας το όνομά του, οπότε



Με ένα right κλικ μπορείτε να επέμβετε σε πολλά χαρακτηριστικά ενός αντικειμένου και φυσικά, αν είστε σε περιβάλλον δικτύου, να μοιραστείτε τα περιεχόμενα ενός φακέλου με άλλους χρήστες.



Αλλάξτε τον τρόπο που βλέπετε τα περιεχόμενα των folders

θα είναι αμέσως στη διάθεσή σας. Τα W95 κρύβουν πολύ περισσότερες εκπλήξεις από τα 3.1, 3.11. Αν κάτι σας φαίνεται λογικό, δοκιμάστε το, ακόμη και αν σας βγάζει από την "πεπατημένη". Συχνά θα ανακαλύψετε νέους τρόπους για να κάνετε συνήθεις εργασίες.

Διάφορα

Μην ξεχνάμε και το DOS: Αν έχετε μια εφαρμογή σε περιβάλλον DOS, με απαιτήσεις σε πόρους, μπορείτε να αναθέσετε όλα τα resources σε αυτό, όταν "τρέχει". Βρείτε το φάκελο με το όνομα του προγράμματος, πηγαίνετε στο εικονίδιό του και από την επιλογή Properties πηγαίνετε στο Program και μετά Advanced. Εκεί επιλέξτε MS-DOS mode. Σημειώνουμε επίσης εδώ ότι η εντολή SUBST έχει επιστρέψει στα W95 (είχε καταργηθεί στα Windows for Workgroups).

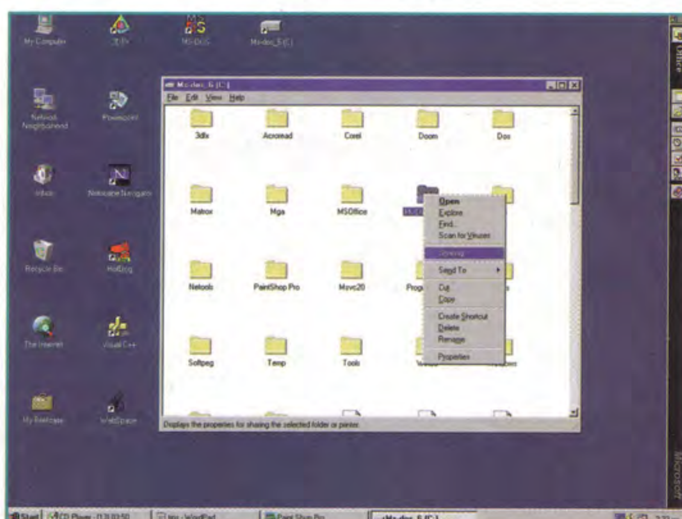
Για αμετανόητους διασώτες των 3.1, 3.11: Όλοι εσείς που δεν αλλάζετε τους παλαιούς καλούς Program Manager και File Manager με τίποτα, μπορείτε να μείνετε ήσυχοι, διότι υπάρχει λύση. Μπορείτε να ανοίξετε με το Notepad το αρχείο system.ini, στο directory Win95, και να αλλάξετε τη γραμμή shell=Explorer.exe σε shell=progman.exe. Την επόμενη φορά που θα τρέξετε τα Windows, όλα θα είναι όπως παλιά!

Να σκέφτεστε έγγραφα και όχι εφαρμογές: Για να δημιουργήσετε ένα νέο αρχείο, δεν είναι απαραίτητο να εκκινήσετε τη σχετική εφαρμογή. Πηγαίνετε στο φάκελο που θέλετε να βρίσκεται το αρχείο, κάντε right κλικ, διαλέξτε New και τον τύπο του εγγράφου που θέλετε, δίνοντας μετά και ένα όνομα. Οταν θέλετε να επεξεργαστείτε αυτό το αρχείο, κάντε διπλό κλικ και αυτομάτως θα ξεκινήσει η σχετική εφαρμογή.

Περί καταλόγων: Σε κάθε παράθυρο καταλόγου, στο menu View/Options, βγαίνει ένα πολύ χρήσιμο tabbed dialog. Στην επιλογή Folder μπορείτε να πείτε στο πρόγραμμα να μην ανοίγει νέο παράθυρο κάθε φορά που ανοίγετε και άλλον κατάλογο, αλλά να μετασχηματίζει τα περιεχόμενα του παραθύρου για να φιλοξενούν κάθε φορά τα νέα δεδομένα. Επίσης, στην επιλογή View μπορείτε να διαλέξετε στα Hidden Files την επιλογή Show All, ώστε να βλέπετε κάθε φορά όλα τα αρχεία. Συχνά θα αναρωτιέστε πού είναι αυτή η .dll, που δεν βλέπετε πουθενά, αλλά είστε σίγουρος ότι υπάρχει... Με την επιλογή αυτήν, όλα γίνονται ξεκάθαρα και βλέπετε με ακρίβεια τα περιεχόμενα των καταλόγων.

Disk utilities: Από το Start menu πηγαίνουμε διαδοχικά Programs/Accessories/System Tools και βγαίνουμε στα πολύ χρήσιμα utilities Drivespace, Defragmenter και Scandisk. Οι λειτουργίες τους μάλιστα μπορούν να προγραμματιστούν και χρονικά πλέον, ώστε να ενεργοποιούνται σε συγκεκριμένα διαστήματα.

Περισσότερα εργαλεία: Στον τομέα System Tools, υπάρχουν άλλα δύο πολύ χρήσιμα εργαλεία. Το Resource meter μας δείχνει κάθε φορά τους διαθέσιμους πόρους του συστήματος. Είναι πολύ βολικό, διότι γίνεται μικρό εικονίδιο στην Taskbar και όταν αφήσουμε πάνω του το δείκτη του mouse, μας δείχνει τα ελεύθερα System, User και GDI resources. Το προγραμματάκι System monitor μας επιτρέπει να παρακολουθούμε σε διαγράμματα τη χρήση των διαφόρων



Πηγαίνοντας με το ερωτηματικό σε ένα αντικείμενο του dialog box, μπορούμε να δούμε σε ένα pop-up παράθυρο κάποιες χρήσιμες επεξηγήσεις.

συστημάτων του υπολογιστή (π.χ. Processor usage).

Επιλογές αναζήτησης: Τα Windows 95 προσφέρουν ισχυρότατα εργαλεία Find για να βρίσκετε αρχεία που έχετε ξεχάσει την ακριβή τους θέση. Με τους σημερινούς αχανείς σκληρούς δίσκους είναι εύκολο να χάσει κάποιος τον προσανατολισμό του και να ψάχνει μάταια για κάποιο έγγραφο. Από το Start λοιπόν, διαλέξτε Find και μετά Files or Folders. Στα σχετικά κουτάκια συμπληρώνετε το όνομα του αρχείου και επιλέγετε Drive για να αρχίσει η αναζήτηση. Για να ψάξετε σε όλα τα drives, διαλέξτε My Computer. Η πραγματική δύναμη του προγράμματος ξετυλίγεται, όταν διαλέξετε από το ίδιο dialog την ετικέτα advanced. Αυτό σας επιτρέπει να βρείτε αρχεία στο σκληρό σας δίσκο (συνήθως κείμενα), που περιέχουν κάποια λέξη ή φράση που σας ενδιαφέρει! Επιπλέον μπορείτε να ορίσετε και πού θα κυμαίνεται το μέγεθος των αρχείων στα οποία θα ψάξει ο υπολογιστής, κάνοντας έτσι την αναζήτηση πιο συγκεκριμένη και φυσικά ταχύτερη.

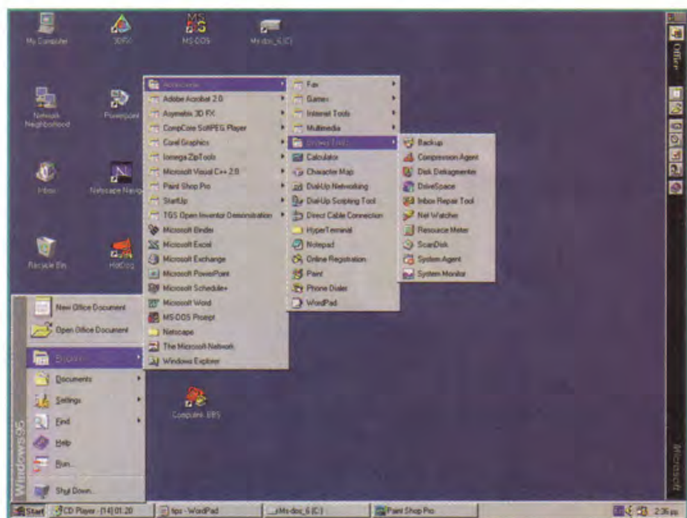
Passwords: Ολες οι σχετικές ρυθμίσεις γίνονται από το control panel και το ειδικό εικονίδιο passwords που υπάρχει. Εδώ μάλιστα μπορείτε να ορίσετε πολλαπλά passwords με διαφορετικά settings και ρυθμίσεις για το περιβάλλον εργασίας, τα οποία θα αντιστοιχίσετε στο καθένα, ώστε να μπορούν να χρησιμοποιούν τον ίδιο υπολογιστή πολλοί χρήστες.

Taskbar: Οταν έχετε πολλά προγράμματα ανοιγμένα και δεν μπορείτε να διαβάσετε στην Taskbar ποιο εικονίδιο αντιστοιχεί σε ποιο πρόγραμμα, αφήστε το mouse πάνω από το εικονίδιο για περίπου μισό δευτερόλεπτο και θα εμφανιστεί το πλήρες κείμενο.

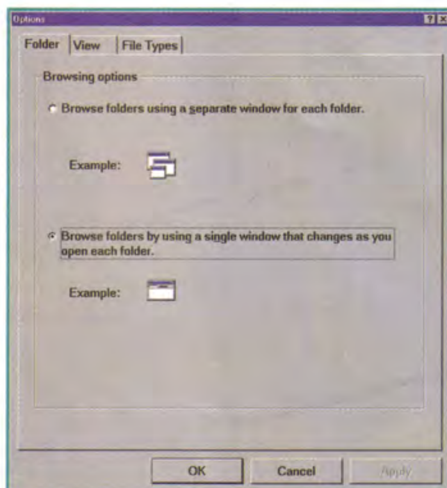
Αλλάξτε το Start Menu: Από την επιλογή Start/Settings/Taskbar μπορείτε να παραμετροποιήσετε το Start Menu, για να περιέχει αντικείμενα, προγράμματα και λειτουργίες της αρεσκείας σας προσθέτοντας και αφαιρώντας εργαλεία κατά βούληση.

Οταν τυπώνετε: Κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο του εκτυπωτή που θα υπάρχει στην Taskbar και ελέγξτε την πορεία της εκτύπωσης.

Ρυθμίζοντας την απόδοση του συστήματος: Από το control panel και την επιλογή System διαλέξτε την ετικέτα Performance και μπορείτε να αλλάξετε πλήθος παραμέτρων που έχουν να κάνουν με τις επιδόσεις του συστήματος. Βεβαιωθείτε ότι έχετε ορίσει τον τυπικό ρόλο του συστήματός σας ως Desktop computer, ελέγξτε αν η επιτάχυνση γραφικών είναι στο full και ορίστε την cache που θα χρησιμοποιηθεί για το CD-ROM. Μην πειράξετε τη virtual memory -τα Windows 95 φροντίζουν μόνα τους για τη βελτιστοποίησή της- εκτός αν είστε power user και σας αρέσει να "σκαλίζετε" το σύστημα.

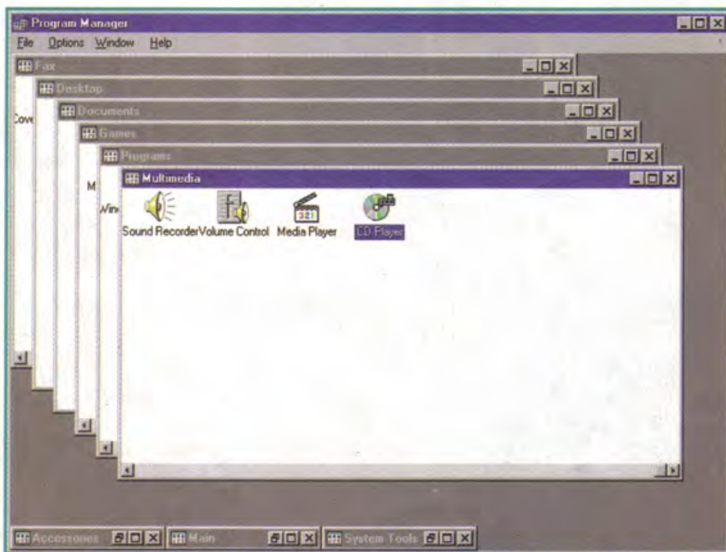


Τα system tools... σε παράταξη.



Οι δύο επιλογές για το άνοιγμα των φακέλων.

"Ανακύκλωση": Οταν στέλνετε ένα αντικείμενο στο Recycle Bin, αυτό δεν διαγράφεται αλλά απλώς "μαρκάρεται" από το σύστημα ως διαγραμμένο. Αν θέλετε μπορείτε να το επαναφέρετε εύκολα. Για να το σβήσετε εντελώς, πρέπει να "αδειάσετε" το Recycle Bin, πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse πάνω στο ηλεκτρονικό σας καλάθι ανακύκλωσης και διαλέγοντας τη σχετική λειτουργία. Αν θέλετε να παρακάμψετε το Recycle Bin (όταν είστε ΣΙΓΟΥΡΟΣ ότι θέλετε να διαγράψετε κάτι οριστικά), μπορείτε να έχετε πατημένο το Shift, όταν πατήσετε το πλήκτρο Del για τη διαγραφή. ■



Ο Program Manager υπάρχει ακόμη για όποιον τον επιθυμήσει.

CorelDRAW! 6
Πρωτοπορία και στα Windows 95

Η Corel είναι μια από τις πρώτες εταιρίες - εκτός της Microsoft - οι οποίες παρουσίασαν τα προϊόντα τους για το περιβάλλον των νέων Windows. Το Corel 6, καθαρή εφαρμογή 32bit, προσφέρει πολλά περισσότερα από ένα απλό σχεδιαστικό πρόγραμμα.

του Γιάννη Πατρίκου
master@compulink.gr



Λίγες μόνον ημέρες μετά την επίσημη ανακοίνωση των Windows 95, η Corel έκανε αμέσως τη δική της κίνηση, παρουσιάζοντας το δημοφιλέστερο πρόγραμμα σχεδίασης για το νέο αυτό περιβάλλον. Το CorelDRAW!, όπως είναι φυσικό, έχει όλα τα "φόντα" για να αποτελέσει μια επιτυχημένη εφαρμογή των Windows 95, χωρίς να αλλάξει σε τίποτε, εκτός από το περιβάλλον εργασίας και τον "πυρήνα" των 32 bit. Ωστόσο, η Corel δεν επαναπαύθηκε στις δάφνες της και αποφάσισε να καταπλήξει, για άλλη μια φορά, τον κόσμο των PCs. Ετσι, όχι μόνον το ίδιο το CorelDRAW! έχει σχεδιαστεί από την αρχή, χάριν της 32bit αρχιτεκτονικής, αλλά συνοδεύεται και από ένα πρωτοποριακό σύνολο προγραμμάτων που εμφανίζονται για πρώτη φορά ως προγράμματα υποστήριξης εφαρμογών αυτής της κατηγορίας. Για τι προγράμματα μιλάμε; Μα για προγράμματα φωτορεαλιστικής σχεδίασης στις τρεις διαστάσεις (3D Rendering), προγράμματα animation στις τρεις διαστάσεις (τρέμε 3D Studio!), καθώς και utilities για τη δημιουργία scripts και τη διαχείριση γραμματοσειρών και multimedia αρχείων (ήχου, animation, video κ.λπ.).

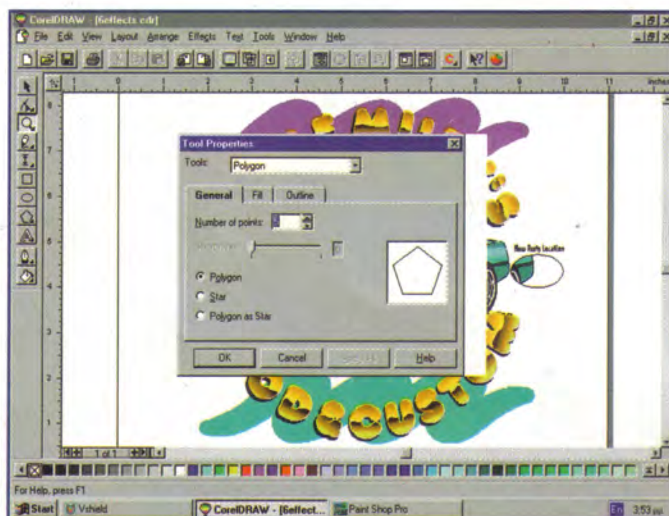
Ενα από τα προβλήματα που παρατηρήσαμε στο νέο CorelDRAW! αφορά σε αυτά ακριβώς τα πρωτοποριακά προγράμματα. Με λίγα λόγια, τρία από τα νέα αυτά προγράμματα, τα CorelDREAM 3D, CorelDEPTH και CorelMOTION 3D, δεν συνεργάζονται

καθόλου αρμονικά μεταξύ τους. Πιο έντονο είναι το πρόβλημα στο CorelDREAM 3D, το πρόγραμμα τρισδιάστατου φωτορεαλιστικού σχεδιασμού που προσφέρει το CorelDRAW! 6.0. Οσο και αν προσπαθήσαμε, δεν καταφέραμε να εισαγάγουμε με απλό τρόπο τα αντικείμενα του CorelDREAM στο CorelDRAW! Ο μόνος τρόπος για να το επιτύχουμε ήταν να αποθηκεύσουμε τα αντικείμενα του CorelDREAM είτε ως bitmap (απαράδεκτο αν μας ενδιαφέρει η ποιότητα εκτύπωσης σε φωτοστοιχειοθετικές μηχανές) είτε ως DXF (η ιδιαίτερη μορφή αρχείων του AutoCAD!) και στη συνέχεια να κάνουμε import τα αρχεία αυτά στη σελίδα του CorelDRAW!. Αλλά ακόμα και αυτή η τελευταία μορφή αρχείου, η οποία είναι vector και άρα έχει την επιθυμητή ποιότητα εκτύπωσης, δεν εισάγεται ικανοποιητικά στο CorelDRAW!. Τα χρώματα χάνονται ενώ ο χρόνος που χρειάζεται για την εισαγωγή του αρχείου είναι εξαιρετικά υψηλός.

Είναι φανερό λοιπόν ότι η επιθυμητή από τους χρήστες ολοκλήρωση των προγραμμάτων του Corel δεν έχει ακόμη επιτευχθεί, με αποτέλεσμα, για ένα ορισμένο κομμάτι χρηστών, τα εκπληκτικά αυτά προγράμματα να μένουν ανεκμετάλλευτα. Ενα δεύτερο ενοχλητικό, ας πούμε, σημείο του νέου CorelDRAW! είναι οι φοβερές και τρομερές απαιτήσεις του σε επίπεδο hardware. Ούτε λίγο ούτε πολύ η πλήρης εγκατάσταση του CorelDRAW! 6.0 απαιτεί 180MB σκληρού δίσκου! Από τα 40-50MB που απαιτούσε η προηγούμενη έκδοση, φτάσαμε αισίως στα 180MB, μια αύξηση της τάξης του 300-350%!!!

Βαρύ πρόγραμμα, λοιπόν, το CorelDRAW! 6.0, βαρύ όχι μόνο για το σκληρό σας δίσκο, αλλά και για τον επεξεργαστή και τη μνήμη σας. Να σας πούμε απλά ότι το review αυτό πραγματοποιήθηκε σε έναν Pentium με 16MB RAM, 1GB σκληρό δίσκο Fireball και κάρτα οθόνης Diamond Stealth VRAM και όμως σε ορισμένες διαδικασίες το σύστημα "γονάτιζε". Το φταίξιμο, ωστόσο, δεν θα το ρίξουμε στην Corel εξ ολοκλήρου, μια και τα ίδια τα Windows 95 έχουν το μερίδιό τους...

Ας αφήσουμε όμως τα παράπονα και ας ρίξουμε μια ματιά στα εκπληκτικά, πράγματι, χαρακτηριστικά του νέου CorelDRAW! και των συνοδευτικών προγραμμάτων του.



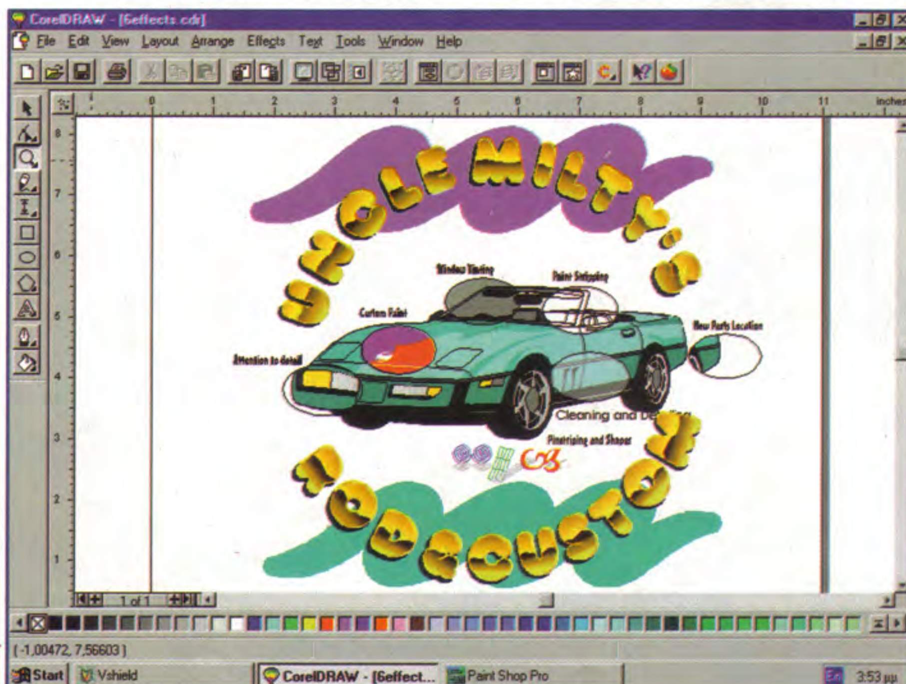
Η πιο εμφανής αλλαγή στη λειτουργικότητα του Corel είναι η εμφάνιση των properties κάθε εργαλείου.

CORELDRAW!

Το πρόγραμμα από το οποίο πήρε το όνομά του και ολόκληρο το πακέτο είναι αυτό στο οποίο η Corel έχει δώσει το περισσότερο βάρος των προσπαθειών της. Είναι λογικό, άλλωστε. Οι χρήστες του "πακέτου" CorelDRAW! μπορεί να μη χρησιμοποιήσουν κανένα από τα υπόλοιπα βοηθητικά προγράμματα. Το CorelDRAW! είναι το μόνο πρόγραμμα το οποίο είναι σίγουρο ότι θα χρησιμοποιηθεί από όλους τους χρήστες και μάλιστα εντατικά.

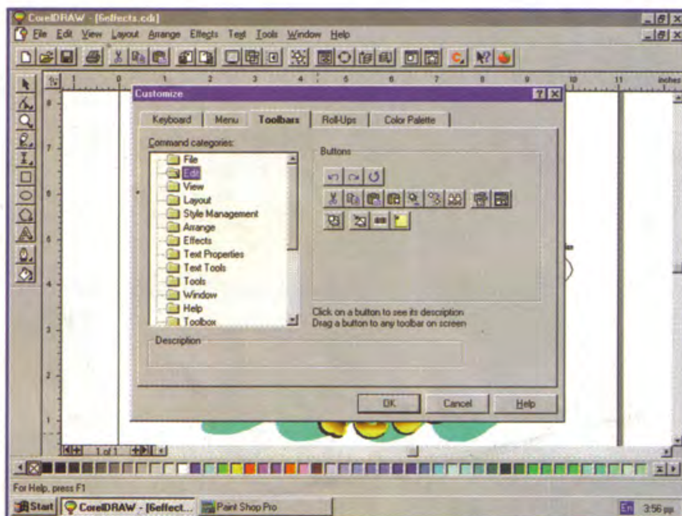
Το CorelDRAW! έχει μια τεράστια "εγκατεστημένη βάση χρηστών". Εν ολίγοις έχει πολλούς χρήστες που στηρίζουν την εργασία τους σε αυτό εδώ και αρκετά χρόνια. Κατά συνέπεια, η Corel δεν μπορούσε να αλλάξει εντελώς το περιβάλλον εργασίας και να αναγκάσει τους χρήστες να μάθουν το CorelDRAW! από την αρχή. Γι' αυτό το λόγο, οι λειτουργικές αλλαγές στο περιβάλλον εργασίας είναι πολύ μικρές. Η πρώτη βασική αλλαγή εντοπίζεται στον τρόπο λειτουργίας των buttons που βρίσκονται στο Toolbox. Με το δεξί πλήκτρο του mouse ή με double click (εξαρτάται από το button) εμφανίζεται στην οθόνη ένα παράθυρο από το οποίο μπορούμε να προσδιορίσουμε όλες τις ρυθμίσεις που αφορούν στο συγκεκριμένο εργαλείο - button.

Το εργαλείο με τις περισσότερες λει-



Ενα από τα αρχεία παραδειγμάτων του νέου Corel, που δείχνει πολλά από τα νέα χαρακτηριστικά και εφέ.

τουργικές αλλαγές είναι το Zoom. Τώρα πλέον, οι επιλογές του Zoom δεν γίνονται από το "menu" που εμφανίζεται όταν κρατήσουμε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse επάνω στο αντίστοιχο button,



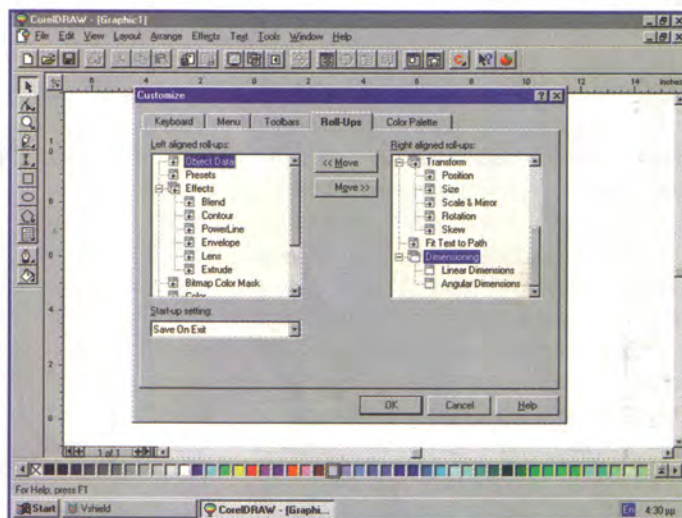
Προσαρμογή των button bars στις προτιμήσεις του χρήστη.

αλλά από ένα ειδικό παράθυρο που εμφανίζεται με διπλό κλικ επάνω στο εργαλείο.

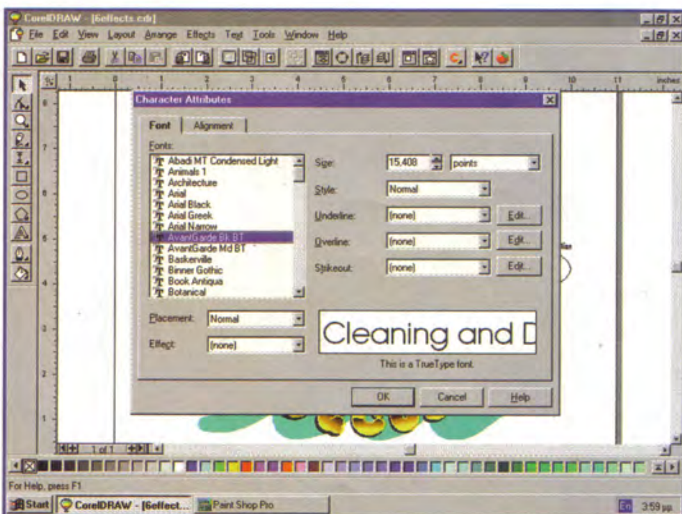
Εκτός από τις αλλαγές στον τρόπο λειτουργίας των buttons, στο νέο Corel υπάρχουν και εντελώς νέα χαρακτηριστικά, τα οποία αντιπροσωπεύονται από ισάριθμα εργαλεία του Toolbar.

Για παράδειγμα, δίπλα στο shape tool υπάρχουν δύο νέα εργαλεία, τα Knife και Eraser. Με το πρώτο από αυτά μπορείτε να χωρίσετε ένα αντικείμενο σε δύο ή περισσότερα αντικείμενα, ενώ με το δεύτερο μπορείτε να αφαιρέσετε ελεύθερα από ένα "κλειστό" αντικείμενο τα σημεία που δεν χρειάζεστε, ενώ το αντικείμενο αυτό θα παραμείνει "κλειστό". Αλλα νέα εργαλεία που πρωτοεμφανίζονται στο toolbar είναι τα Angular Dimension, Polygon, Spiral και Graph Paper. Το πρώτο από αυτά αποτελεί συμπλήρωμα στα εργαλεία διαστασιολόγησης του CorelDRAW!, επιτρέποντας στο χρήστη να εμφανίζει στα σχέδιά του τη γωνία που σχηματίζεται μεταξύ δύο ευθειών. Οπως και τα υπόλοιπα εργαλεία διαστασιολόγησης, έτσι και αυτό προσαρμόζεται στις τυχόν αλλαγές που μπορεί ο χρήστης να κάνει στη συγκεκριμένη γωνία.

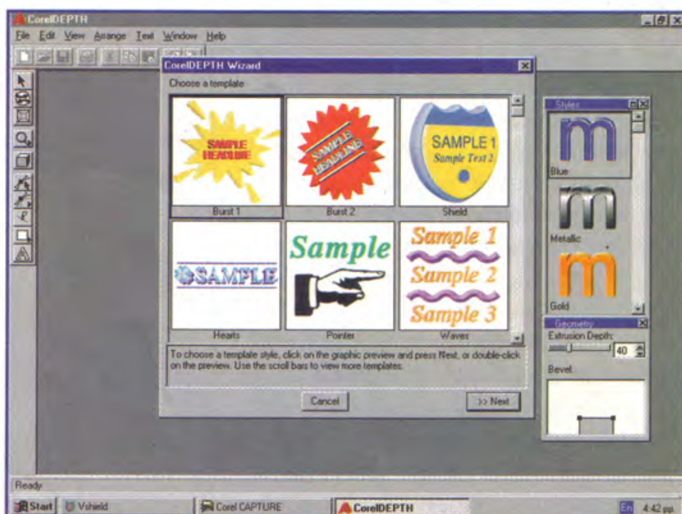
Το δεύτερο από τα προαναφερθέντα εργαλεία, το Polygon, επιτρέπει στο χρήστη να δημιουργήσει πολύγωνα, κανονικά (με CTRL) ή μη, ενώ το τρίτο διευκολύνει τη δημιουργία σπειρωμάτων, κάτι ιδιαίτερα πολύπλοκο στις παλαιότερες εκδόσεις του προγράμματος. Τέλος, το Graph Paper δημιουργεί έναν πίνακα με στήλες και γραμμές, κάθε στοιχείο του οποίου είναι "child rectangle" του συνόλου. Αυτό σημαίνει ότι όλος ο πίνακας είναι μεν ένα αντικείμενο, αλλά κάθε στοιχείο του μπορούμε να το



Στο Corel 6 ο χρήστης μπορεί να αλλάξει ακόμα και τα περιεχόμενα των roll-ups.

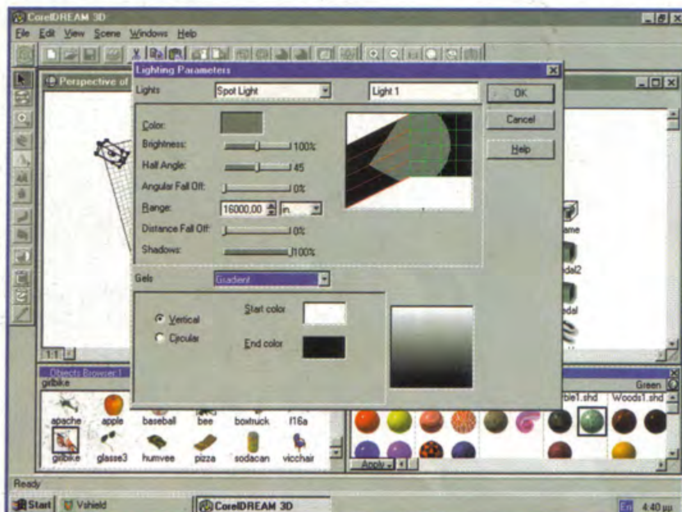


Το νέο παράθυρο διαμόρφωσης της γραμματοσειράς του κειμένου.



Το CorelDEPTH αποτελεί έναν εύκολο τρόπο μετάβασης στις τρεις διαστάσεις.

διαχειριστούμε ξεχωριστά. Μπορούμε, δηλαδή, να δώσουμε διαφορετικό χρώμα σε κάθε cell ή ακόμα και να μεταβάλουμε σε

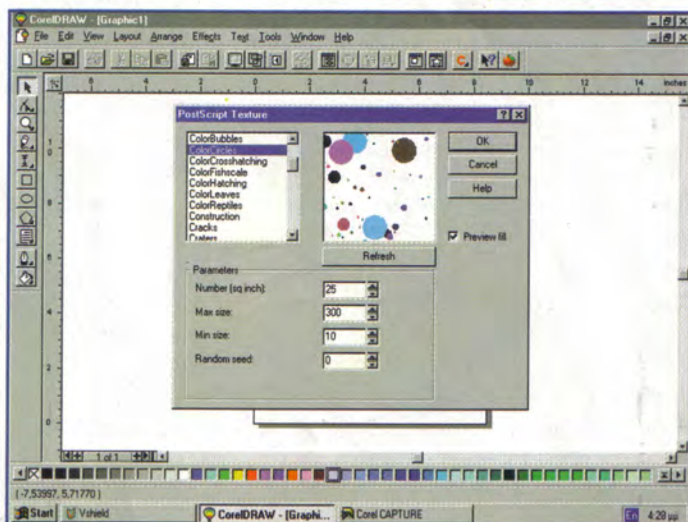


Στο CorelMOTION μπορούμε να προσδιορίσουμε όχι μόνο τη θέση του φωτισμού αλλά και την ποιότητά του.

μέγεθος ορισμένα από τα cells του πίνακα. Τα child rectangles, όταν επιλεχθούν, σημειώνονται με διαφορετικό τρόπο από ό,τι τα συνήθη αντικείμενα, η δε επιλογή τους γίνεται με το Pick Tool πατώντας το πλήκτρο CTRL. Βελτιώσεις υπάρχουν όμως σε όλο το φάσμα λειτουργίας του προγράμματος.

Ετσι, δεν μπορούμε να μην αναφέρουμε χαρακτηριστικά όπως τα mirror editing, connector lines και τις βελτιωμένες λειτουργίες των nodes. Το πιο εντυπωσιακό από τα χαρακτηριστικά αυτά είναι το mirror editing, το οποίο μας επιτρέπει να δημιουργούμε πολύπλοκα σχήματα με απλές κινήσεις του mouse. Η λογική στην οποία στηρίζεται το χαρακτηριστικό αυτό είναι απλή. Το μόνο που κάνει είναι να αντιγράφει την αλλαγή που πραγματοποιείται σε μία γωνία ενός πολυγώνου σε όλες τις υπόλοιπες γωνίες του.

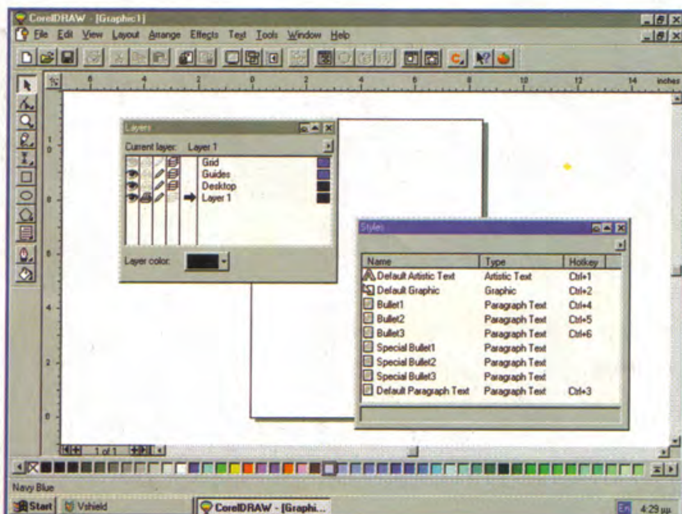
Σε συνδυασμό με τις καμπύλες bezier, η τεχνική αυτή δίνει θαυμαστά αποτελέσματα. Τα connector lines δεν είναι τίποτε άλλο παρά ευθείες γραμμές, οι οποίες "ενώνουν" δύο αντικείμενα και ακολουθούν τις τυχόν μεταβολές στη θέση και το μέγεθος των αντικειμένων αυτών, χωρίς περαιτέρω επέμβαση του χρήστη.



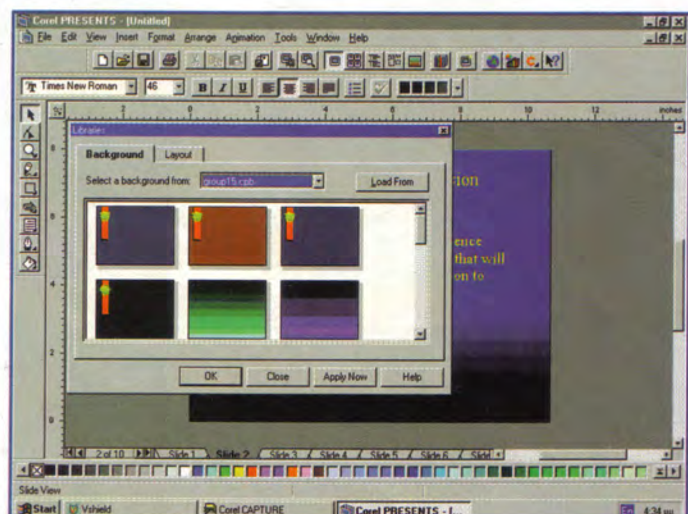
Από τα πιο ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά της νέας έκδοσης είναι το Postscript Preview.

CORELDREAM 3D

Το CorelDREAM 3D είναι ίσως το πιο εντυπωσιακό από τα νέα προγράμματα που συνοδεύουν το Corel. Η βασική του λειτουργία είναι να δημιουργεί τρισδιάστατα αντικείμενα από γραφικά τύπου vector. Ο χειρισμός του είναι ιδιαίτερα απλός, καθώς τα πάντα γίνονται με drag'n'drop. Η βασική οθόνη του CorelDREAM αποτελείται από το button bar, το toolbar, καθώς και



Τα παράθυρα διαμόρφωσης και ελέγχου των layers και των styles.



Το CorelPRESENTS περιέχει μια εκτενή βιβλιοθήκη με background graphics.

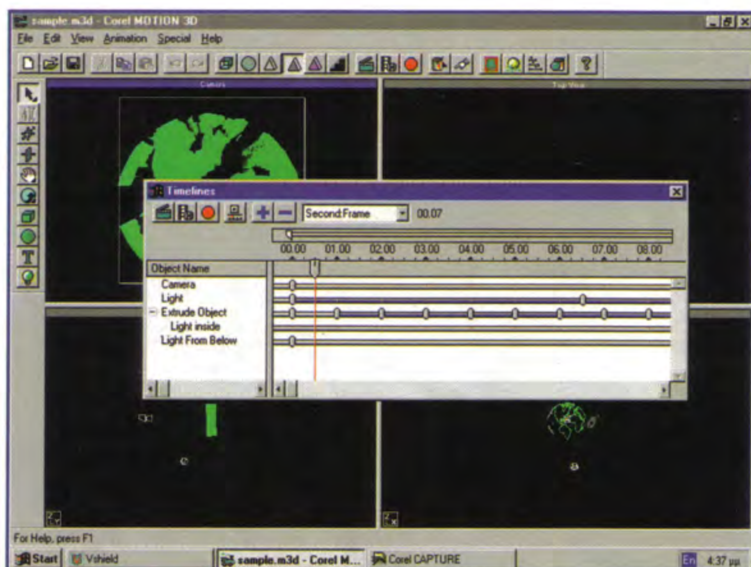


Το βασικό παράθυρο εργασίας του CorelMOTION, με τις "απόψεις" των τριών διαστάσεων.



Τα αντικείμενα του CorelMOTION μπορούν να τοποθετηθούν επάνω σε backgrounds.

τέσσερα βασικά παράθυρα. Το πρώτο παράθυρο αποτελεί το βασικό χώρο σχεδιασμού και εμφάνισης του τρισδιάστατου αντικειμένου. Στο δεύτερο εμφανίζεται η ιεραρχία των αντικειμένων που υπάρχουν στο σχέδιό μας. Με την ιεραρχία προσδιορίζονται οι σχέσεις των αντικειμένων μεταξύ τους και στο χώρο. Για παράδειγμα, ένα σύνθετο αντικείμενο (π.χ. μια ρόδα αυτοκινήτου) μπορεί να αποτελείται από πολλά απλούστερα αντικείμενα. Ετσι, τα απλά αυτά αντικείμενα ορίζονται ως υποσύνολα του αντικειμένου "ρόδα αυτοκινήτου", το οποίο όμως με τη σειρά του αποτελεί υποσύνολο ενός πιο πολύπλοκου αντικειμένου, στην περίπτωσή μας του αυτοκινήτου. Ολες αυτές οι σχέσεις προσδιορίζονται στο παράθυρο της ιεραρχίας. Τα υπόλοιπα δύο παράθυρα είναι βιβλιοθήκες τις οποίες μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης για να κάνει την εργασία του ευκολότερη. Στην πρώτη βιβλιοθήκη ο χρήστης μπορεί να αποθηκεύσει "υφές" αντικειμένων (πλαστικό, μέταλλο, ξύλο κ.λπ.), ενώ στη δεύτερη μπορεί να απο-



Η ακολουθία των "frames", καθώς και η σχετική χρονική κίνηση των αντικειμένων προσδιορίζονται από αυτό το παράθυρο.

θηκεύσει ολοκληρωμένα αντικείμενα για να τα χρησιμοποιήσει σε επόμενες εργασίες του.

Οι δημιουργίες του χρήστη μπορεί να αποθηκευτούν σε μορφή bitmap ή DXF.

CORELDEPTH

Το πρόγραμμα αυτό είναι ίσως το μοναδικό από τα νέα 3D βοηθήματα του Corel που μπορεί να συνεργαστεί απλά με το βασικό πρόγραμμα του CorelDRAW! Σκοπός του προγράμματος είναι να δίνει "βάθος" σε προτάσεις ή σχήματα, κάτι δηλαδή που μπορεί να κάνει και το ίδιο το CorelDRAW!, αλλά με αρκετά πιο δύσκολο τρόπο.

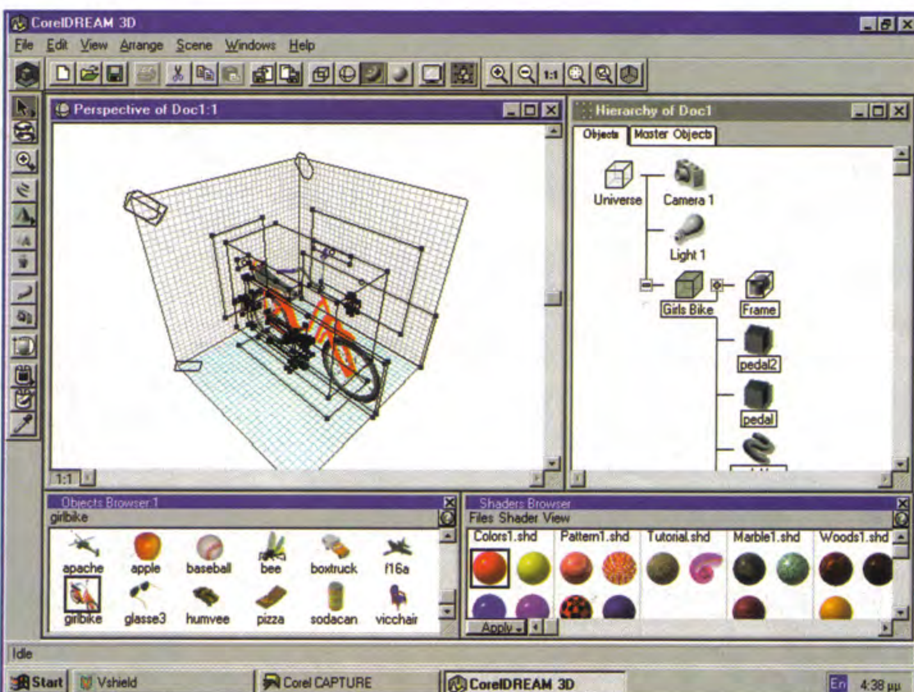
Η μεγάλη ευκολία χρήσης του προγράμματος έγκειται στο γεγονός ότι ενσωματώνει μια μεγάλη βιβλιοθήκη έτοιμων σχεδίων, την οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης για να δημιουργήσει εντυπωσιακά σχέδια σε δευτερόλεπτα. Απλώς επιλέγει τη μορφή που θέλει να έχει το σχέδιό του, πληκτρολογεί το επιθυμητό κείμενο και... αυτό ήταν! Το πλεονέκτημα του CorelDEPTH είναι ότι συνεργάζεται με το CorelDRAW! Μπορείτε να αντιγράψετε το σχέδιο που έχετε δημιουργήσει στο clipboard και να το κάνετε paste στη σελίδα του CorelDRAW! (Για τέτοιο επίπεδο συνεργασίας μιλάμε.) Το μειονέκτημα είναι ότι το σχέδιο που εισάγεται στο CorelDRAW!, ακόμα και αν πρόκειται για μια απλή λέξη, αποτελείται από χιλιάδες αντικείμενα, κάτι που κάνει ιδιαίτερα χρονοβόρα τη διαχείρισή του μέσα στο πρόγραμμα.

CORELMOTION

Το πρόγραμμα αυτό, αν και φαίνεται ότι αποτελεί συμπλήρωμα του CorelDREAM, αφού έχει ως στόχο την κίνηση τρισδιάστατων φωτορεαλιστικών αντικειμένων (το είδος των αντικειμένων που δημιουργεί το CorelDREAM), ωστόσο στο μόνο επίπεδο που μπορούν να συνεργαστούν τα δύο αυτά προγράμματα είναι η ανταλλαγή αρχείων (με Import και Export) τύπου DXF. Το περιβάλλον λειτουργίας του προγράμματος δεν διαφέρει ουσιαστικά από το περιβάλλον όλων των υπόλοιπων προγραμμάτων αυτής της μορφής που έχουμε συναντήσει. Υπάρχει δηλαδή ένα παράθυρο στο οποίο βλέπουμε το αποτέλεσμα των μεταβολών μας και άλλα τρία βοηθητικά παράθυρα, τα οποία αντιπροσωπεύουν τις τρεις διαστάσεις στις οποίες κινείται το σχέδιό μας. Στο CorelMOTION μπορείτε να δημιουργήστε τρισδιάστατα αντικείμενα εκ του μηδενός, από απλές καμπύλες ή γεωμετρικά σχήματα.

CORELPRESENTS

Το CorelPRESENTS είναι ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα multimedia παρουσιάσεων, το οποίο δεν έχει τίποτε να ζηλέψει από τα "μεγάλα ονόματα" του χώρου. Χρησιμοποιώντας τα εργαλεία του προγράμματος, ο χρήστης μπορεί πολύ εύκολα να δημιουργήσει σχήματα και εφέ, ενώ τα εξειδικευμένα εργαλεία του CorelPRESENTS επιτρέπουν την ενσωμάτωση έτοιμων αντικειμένων, τα οποία συνήθως χρησιμοποιούνται σε παρουσιάσεις (stars, banners κ.λπ.). Ακόμη, για κάθε τέτοιο αντικείμενο υπάρχουν ρυθμίσεις που επιτρέπουν την κίνησή

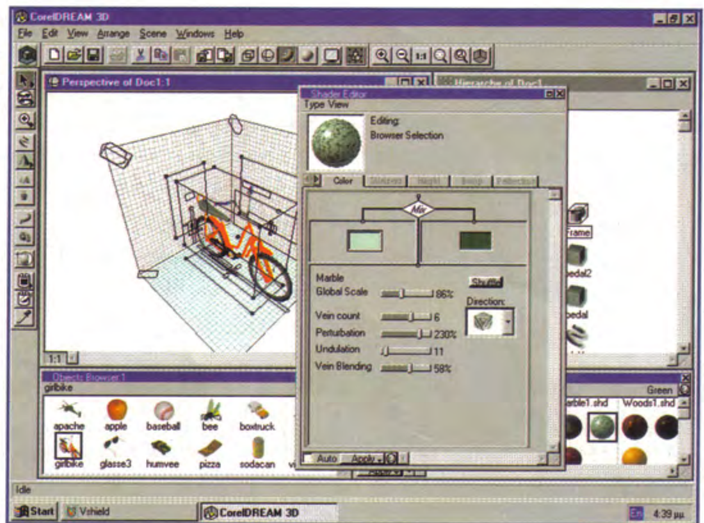


Το περιβάλλον εργασίας του CorelDREAM, με τα παράθυρα των shades και της ιεραρχίας.

CORELDRAW! 6.0

Εταιρία: Corel
Απαιτήσεις: 486DX (προτείνεται 486DX2/66), 8MB RAM (προτείνεται 16MB), Windows 95, ποντίκι, VGA, CD-ROM drive
Διάθεση: Πουλιάδης & Συν., Λ. Συγγρού 150 & Αριστοτέλους 3, τηλ.: 9242072

του επάνω στη σελίδα και ελέγχουν τη συμπεριφορά του κατά την εμφάνιση και αποχώρησή του (σε περίπτωση κίνησης). Το CorelPRESENTS μπορεί να δεχτεί αντικείμενα από πολλές άλλες εφαρμογές, τα οποία μπορεί να ενσωματώσει στις σελίδες του. Ετσι, σε μια παρουσίαση μπορούμε να έχουμε video, animation, ήχο, ειδικά τρισδιάστατα εφέ κ.λπ., δημιουργημένα από ανεξάρτητες εφαρμογές.



Από το παράθυρο αυτό γίνεται η επεξεργασία ή και η δημιουργία επιφανειών.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Χωρίς αμφιβολία, η Corel ενθουσίασε ξανά με τα πρωτοποριακά χαρακτηριστικά και προγράμματα που ενσωμάτωσε στο νέο της πακέτο.

Ωστόσο, είμαστε σχεδόν πεπεισμένοι ότι και η έκδοση αυτή θα ακολουθήσει την παράδοση των αναβαθμίσεων της Corel, με διορθώσεις, προσθήκες και βελτιώσεις. Ακόμη, ο όγκος και οι απαιτήσεις του προγράμματος το καθιστούν απαγορευτικό για το μέσο χρήστη, ο οποίος διαθέτει έναν "απλό" 486DX με 8MB RAM. Κρίνοντας από τις επιδόσεις του προγράμματος σε Pentium με 16MB RAM, προσωπική μας άποψη είναι ότι το πακέτο δεν θα έχει ικανοποιητικές επιδόσεις σε συστήματα με χαμηλότερες συνδέσεις.

■

CASIO QV-10

Εχετε προσωπικό υπολογιστή και κάποιον καλό έγχρωμο εκτυπωτή; Ε, είναι καιρός να αποκτήσετε και εσείς την προσωπική σας ψηφιακή φωτογραφική μηχανή. Η νέα φωτογραφική μηχανή της Casio έχει πολύ καλές δυνατότητες και ελκυστική τιμή.

Μικρή, ψηφιακή και αξιαγάπητη

του Διονύση Κοτσαμπασίδη
deneb@compulink.gr

Η τεχνολογία εξελίσσεται ραγδαία και στο χώρο της φωτογραφίας, όπου η χρήση τόσο ηλεκτρονικών υπολογιστών όσο και άλλων σύγχρονων καταναλωτικών συσκευών (Kodak Photo CD) φαίνεται να μεταβάλλει ριζικά την έννοια της παραδοσιακής φωτογράφησης. Η έννοια της ψηφιακής κάμερας δεν είναι καινούρια, καθώς στο παρελθόν είχαμε την ευκαιρία να έρθουμε σε επαφή με ανάλογα μηχανήματα (Canon Ion, Logitech Fotoman). Η φωτογραφία - από όποια πλευρά και να το δούμε - αποτελεί ένα από τα αγαπημένα μέσα του ανθρώπου για να παρουσιάζει πιο κατανοητά κάποιο γνωστικό αντικείμενο ή ακόμη και να κρατά τις αναμνήσεις κλεισμένες μέσα σε κάποιο άλμπουμ. Αποτελεί ένα μέσο πληροφορίας που πράγματι απαθανατίζει τα αγαπημένα μας πρόσωπα και τα διατηρεί ανεξίτηλα στο πέρασμα του χρόνου. Μία εικόνα αξίζει όσο πολλές χιλιάδες λέξεις και η πληροφορία που μεταφέρει μπορεί να γεμίσει πολλά MB δεδομένων μέσα στη μνήμη του ανθρώπου. Εδώ σταματάει η παρομοίωση και περνάμε στην κυριολεκτική ανάλυση του μέσου που λέγεται φωτογραφία. Είναι γεγονός ότι η μορφή των φωτογραφιών μέχρι σήμερα στηριζόταν σε μηχανικές και οπτικές μεθόδους που εφεύρε ο νους του ανθρώπου. Η τεχνική της φωτογραφίας έχει ξεκινήσει εδώ και αρκετά χρόνια και μέσα από έρευνες και εξελιγμένα προϊόντα έχει φτάσει σε απίστευτες βελτιώσεις και παραλλαγές. Μία από αυτές είναι και η τεχνική της ψηφιακής φωτογραφίας που χοντρικά αλλάζει τις χημικές μεθόδους φωτογράφησης (με φιλμ) σε ψηφιακές. Οι οπτικές τεχνικές παραμέ-











νουν βασικά οι ίδιες, αλλά αλλάζουν ριζικά στον τομέα της αυτοματοποίησης. Ενα κλασικό παράδειγμα-προϊόν είναι η νέα Casio QV-10, η οποία υιοθετεί πολλές νέες τεχνολογίες σε ιδιαίτερα ελκυστική τιμή. Φυσικά, δεν είναι το πρώτο προϊόν ψηφιακής τεχνολογίας (η Canon ION ήταν μία από τις πρώτες) αλλά είναι μία από τις ελάχιστες που απευθύνεται στο ευρύ καταναλωτικό κοινό.

Η μορφή της QV-10 δεν διαφέρει σημαντικά από τις κοινές αυτόματες φωτογραφικές μηχανές. Μία όμως πιο προσεκτική ματιά παραξενεύει τον "ανίδεο" παρατηρητή, αφού στο πίσω μέρος υπάρχει μία μικρή LCD οθόνη αντί για σκόπευτρο, ενώ το τμήμα που περιέχει το φακό φωτογράφησης περιστρέφεται με γωνία 360 μοιρών. Ο φακός της QV-10 χρησιμοποιεί πολλά μικρά CCDs, τα οποία είναι πολύ μικρά ηλεκτρονικά στοιχεία (Charge Coupled Devices) που αναλαμβάνουν να μετατρέπουν το οπτικό σήμα σε ψηφιακό (0 και 1). Τα ίδια στοιχεία χρησιμοποιούνται και στην κατασκευή των γνωστών σας έγχρωμων scanners. Μία συστοιχία από CCDs δεν μπορεί να αντικαταστήσει (όσον αφορά στην ταχύτητα) τον παλιό κλασικό φακό των συμβατικών φωτογραφικών μηχανών, αλλά έχει αρκετά πλεονεκτήματα.

Η αποθήκευση των φωτογραφιών δεν γίνεται σε συμβατικό φιλμ, αλλά σε 2MB Flash EPROM. Η τελευταία προτιμήθηκε από τον κατασκευαστή για τον απλούστατο λόγο ότι μπορεί να διατηρεί τα δεδομένα αποθηκευμένα, ακόμη και αν αφαιρέσουμε πλήρως την τροφοδοσία ή τις μπαταρίες. Συνολικά, μέσω μεθόδων συμπίεσης JPEG, η QV-10 μπορεί να αποθηκεύσει 96 (!) φωτογραφίες. Η μέθοδος φωτογράφησης είναι απλή: Στοχεύετε το αντικείμενο που θέλετε και το "καδράρετε" βλέποντάς το στην active matrix LCD οθόνη. Μεταβάλλετε τη φωτεινότητα μέσω δύο πλήκτρων και πατάτε το ασημί πλήκτρο του αθόρυβου "κλείστρου". Υστερα από λίγα δευτερόλεπτα η φωτογραφία θα βρίσκεται στη μνήμη.

Μέσω ενός διακόπτη επιλογής μπορούμε να δούμε όλες τις αποθηκευμένες φωτογραφίες που έχουμε ταξινομημένες, να κάνουμε Zoom (2x) ή να τις τοποθετήσουμε όλες ανά τέσσερις ή ανά εννιά επάνω στην επιφάνεια του LCD, για να έχουμε μία πιο πανοραμική άποψη. Φυσικά, μέσω του πλήκτρου Del μπορούμε να σβήσουμε εντελώς από τη μνήμη κάποια φωτογραφία που δεν μας άρεσε.

Θα πρέπει να αναφερθεί ότι ο φακός ενσωματώνει ακόμη δύο ξεχωριστούς διακόπτες: Ο ένας αναφέρεται σε κανονική ή Macro (κοντινή) φωτογράφηση και ο άλλος χρησιμοποιείται για άμεση επιβολή φωτεινότητας σε περιβάλλοντα με χαμηλό φωτισμό. Βέβαια, η QV-10 δεν χρειάζεται Flash για φωτογραφήσεις σε σκοτεινά περιβάλλοντα, αν και διαπιστώσαμε ότι τελικά θεωρείται επιβεβλημένο το βράδυ. Ενας καλός φακός όμως για κοντινές αποστάσεις, μπορεί να προσδώσει την απαραίτητη φωτεινότητα και να έχετε μία αποδεκτή φωτογραφία.

Αφού ολοκληρώσετε τις φωτογραφήσεις σας, μπορείτε να συνδέσετε την QV-10 σε κάποιο PC ή Macintosh και μέσω του ειδικού προγράμματος και ενός "περίεργου" σειριακού (RS-232) καλωδίου να μεταφέρετε όλες τις φωτογραφίες στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή σας. Η ανάλυση των φωτογραφιών φτάνει τα 320x240 με βάθος χρώματος 24bit, μία καθ' όλα αποδεκτή ανάλυση για ημιεπαγγελματικές εφαρμογές.

Οσο διάστημα χρησιμοποιούσαμε τη μικρή Casio, μείναμε απόλυτα ικανοποιημένοι από την απόδοσή της και την ευχρηστία της. Μοναδικό μειονέκτημα είναι η... λαιμαργία της για μπαταρίες, με αποτέλεσμα να αλλάξουμε τρεις φορές μπαταρίες (4 AA) μέσα σε δύο ημέρες (το είχαμε παρακάνει λίγο βέβαια). Οι εφαρμογές που μπορεί να βρεί είναι πολλές: Μπορείτε να βγάλετε άμεσα φωτογραφίες και να τις στείλετε μέσω ενός φορητού υπολογιστή και ενός modem στην εταιρία σας, επίσης μπορείτε να μεταφέρετε κάποιες φωτογραφίες για να τις δείξετε στους φίλους σας ή σε μία παρουσίαση μέσω της LCD οθόνης. Εννοείται ότι μπορείτε να επεξεργαστείτε τις φωτογραφίες με κάποιο ειδικό πρόγραμμα και να τις εκτυπώσετε σε κάποιον καλό έγχρωμο εκτυπωτή. Η Casio αποτελεί ένα από εκείνα τα τεχνολογικά προϊόντα που ερεθίζουν την καταναλωτική μανία του ανθρώπου, ωθώντας τον έτσι στην απόκτησή της.

Την Casio μας την πρόσφερε η εταιρία E.M.E AE, τηλ.: 2023475-8

■



ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

ΦΘΙΝΟΠΩΡΟ '95

Γνωρίστε τα Windows 95

Δ. Ποσειδών

Μάθετε γρήγορα κι εύκολα τα μυστικά του νέου επαναστατικού 32-bit λειτουργικού συστήματος, χωρίς περιπλανήσεις σε πολυσέλιδους τόμους, και χρησιμοποιήστε το διαφορετικό Interface των Windows 95 από το δεύτερο μόλις κεφάλαιο. Εκμεταλλευτείτε τον πανίσχυρο Explorer για ταχύτερη διαχείριση των πόρων του υπολογιστή, και αλλάξτε την εμφάνιση του περιβάλλοντος. Οι δύο συνοδευτικές δισκέτες περιέχουν πληθώρα χρήσιμων 32-bit προγραμμάτων.



4.800 ΔΡΧ.

Photoshop 3.0

Χρ. Τερζίδης

Αυτό το βιβλίο δεν είναι απλώς ένας οδηγός χρήσης για το Photoshop, αλλά μία μέθοδος εργασίας που αφορά στην κατηγορία προγραμμάτων DTP.
Ενα πρωτότυπο θέμα τόσο για την ελληνική όσο και για την ξένη βιβλιογραφία.
Στις σελίδες του υπάρχουν επεξηγήσεις για τα περισσότερα μενού εντολών, καθώς και απλά παραδείγματα γι' αυτά. Εχει καταβληθεί προσπάθεια να εξηγηθούν όλες οι λειτουργίες του σε βάθος, ώστε να μπορεί να το διαβάσει ακόμα και κάποιος που ασχολείται για πρώτη φορά με τους υπολογιστές.



5.100 ΔΡΧ.



3.500 ΔΡΧ.

Μάθετε το 3D Studio v. 3 & 4 σε μια εβδομάδα

Ι. Διακογιάννης

Γνωρίστε μέσα σε μια εβδομάδα όλα όσα είναι αναγκαία για να χρησιμοποιήσετε αποδοτικά το 3D Studio.
Ακόμα και αν δεν είστε εξοικειωμένοι με το περιβάλλον του πανίσχυρου αυτού σχεδιαστικού εργαλείου, θα μάθετε να δημιουργείτε τρισδιάστατες "σκηνές" με φυσική κίνηση!



2.800 ΔΡΧ.

Windows 95

Carole Boggs Matthews, Martin Matthews

Μετάφραση: Στ. Γκίκας

Από την πασίγνωστη, πια, σειρά Pocket Guides της Anubis, έφθασε ο τίτλος για το πολυαναμενόμενο λειτουργικό, τα Windows 95!
Ενας εύχρηστος και λειτουργικός οδηγός που συμπεριλαμβάνει, εκτός του γνωστού καταλόγου εντολών και νέων χαρακτηριστικών, μία σύντομη επισκόπηση των Windows 95. Εξίσου πολύτιμο για αρχάριους και έμπειρους χρήστες των Windows, το *Windows 95 Pocket Guide*, σας είναι πράγματι απαραίτητο!



9.300 ΔΡΧ.

3D Studio v. 3 & 4

Ι. Διακογιάννης

Πλήρης οδηγός για τις εκπληκτικές δυνατότητες τρισδιάστατης σχεδίασης και κίνησης που προσφέρει το 3D Studio!
Η δομή του βιβλίου ακολουθεί τη λογική σειρά δημιουργίας μιας σκηνής με κίνηση και χωρίζεται σε 7 κεφάλαια, εμπλουτισμένα με 450 εικόνες.
Κάθε κεφάλαιο επεξηγεί ιδιαίτερα τις νέες δυνατότητες της έκδοσης 4 του 3D Studio.
Συνοδεύεται από δισκέτα, με όλα τα παραδείγματα του βιβλίου.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, Τηλ.: 284.864, 287.610, Fax: 282.663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, Τηλ.: 317.471, Fax: 317.470

BURIED IN TIME™

JOURNEYMAN PROJECT 2: BURIED IN TIME



Υπάρχει μία ειδική κατηγορία adventure games η οποία χρησιμοποιεί τη λεγόμενη τεχνολογία αιχμής. Τρισδιάστατα rendered backgrounds, photorealistic graphics, video, ειδικά εφέ και επαγγελματίες ηθοποιοί χρησιμοποιούνται, κατά τη γνώμη μου, χωρίς αποτέλεσμα. Παιχνίδια που τα τελειώνεις σε ένα απόγευμα και ας έχεις πληρώσει 13-20.000 δρχ. Πανάκριβες ψυχαγωγίες 4-5 ωρών. Ωστόσο, υπάρχει η εξαίρεση. BURIED IN TIME! Το adventure που δείχνει πώς πρέπει να είναι τα σημερινά παιχνίδια του είδους! Μεγάλης διάρκειας δράση με απαράμιλλα γραφικά, πρωτοποριακής σχεδίασης interface και εκπληκτικά καλοδουλεμένο σενάριο. Χωρίς καμία αμφιβολία, η κορυφή του είδους.

του Αντρέα Τσουρινάκη

Στο τεύχος του Ιουλίου παρουσιάσαμε, με μεγάλη καθυστέρηση ομολογώ, το JOURNEYMAN PROJECT 1, το adventure που κατόρθωσε να γίνει cult έστω και μέσα από μία αρνητική πορεία. Σίγουρα, όμως, έθεσε νέα standards στις αντίστοιχες παραγωγές του είδους, αφού ακόμη και σήμερα δεν βρίσκεις εύκολα κάποιο που να το ξεπερνά. Ηταν πλέον ζήτημα χρόνου η κυκλοφορία του δεύτερου μέρους της σειράς. Αυτήν τη φορά, η Presto Studios το σχεδίασε για PCs, σε αντίθεση με το πρώτο της σειράς που ήταν μια απλή μεταφορά από τον Macintosh και ως τέτοια, όπως όλες οι αντίστοιχες μεταφορές, παρουσίαζε σημαντικά προβλήματα λειτουργίας. Προκαταβολικά θέλω να τονίσω ότι το παιχνίδι λειτουργεί τέλεια, αλλά έχει ένα "ιδιόμορφο" μειονέκτημα: Είναι υπερβολικά απαιτητικό σε hardware. Στο ελάχιστο όριο των 8MB RAM μνήμης δύσκολα θα δείτε τα χιλιάδες χρώματα που υποστηρίζει το παιχνίδι. Πρέπει να έχετε πολύ γρήγορο επεξεργαστή και επίσης γρήγορη κάρτα γραφικών για να το απολαύσετε. Να είστε σίγουροι, όμως, ότι αξίζει τον κόπο από κάθε πλευρά.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Presto Studios/Sanctuary Woods
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D rendered/photorealistic graphics, adventure
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Ανώτερη

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο Blackwood Gage, γνωστότερος με τον κωδικό Agent 5, 26 χρόνων και με ενδιαφέροντα όπως επιστημονική φαντασία, ιστορία, αφηρημένη τέχνη κ.ά. Ως πράκτορας της TSA (Temporal Security Agency) έχεις την ευθύνη της παρακολούθησης της ανθρώπινης ιστορίας και της "διαφύλαξής" της από οποιονδήποτε θα ήθελε να παρέμβει σε αυτήν και να αλλάξει κάποια από τα γεγονότα της. Η ιστορία μας διαδραματίζεται μετά το τέλος του πρώτου επεισοδίου της σειράς. Ο Dr Elliot Sinclair συνελήφθη και εσύ τιμήθηκες με το ειδικό μετάλλιο για τις πολύτιμες υπηρεσίες σου. Στο JOURNEYMAN PROJECT αγωνίζόσουν για να σταματήσεις τα τρία ανδροειδή που είχε στείλει ο Dr Sinclair, προκειμένου να αλλάξουν την ιστορία ώστε να μην απειλείται η Γη από τους Cyrollan (έναν μη γήινο πολιτισμό), ενώ παράλληλα ήταν έτοιμος να δολοφονήσει και τον πρεσβευτή των Cyrollan. Ολα αυτά πλέον είναι παρελθόν. Ενώ βρίσκεσαι στο δωμάτιό σου ξαφνικά εμφανίζεται από το πουθενά κάποιος με μια ειδική στολή που φέρει το σήμα 5. Είναι ο... εαυτός σου από το μέλλον! Εχει έρθει μετά από δέκα χρόνια για να σου μεταφέρει ένα κατεπείγον μήνυμα. Εχει (-ετε) κατηγορηθεί άδικα και η σύλληψή του (σας) είναι ζήτημα λεπτών. Σου δίνει την υπερπολύτιμη jumpsuit που φορά και η οποία σε κάνει αόρατο. Ακολουθώντας τις οδηγίες του, μένεις ακίνητος. Μετά από δευτερόλεπτα ένας άλλος πράκτορας-μέλος της ασφάλειας εμφανίζεται και τον συλλαμβάνει. Κανείς δεν αντιλαμβάνεται την παρουσία σου. Αμέσως μετά, η προγραμματισμένη από τον εαυτό σου jumpsuit σε μεταφέρει δέκα χρόνια μπροστά, στο μελλοντικό διαμέρισμά σου.

Η περιπέτειά σου μόλις έχει αρχίσει. Πρέπει να "καθαρίσεις" το όνομά σου. Είσαι ο μόνος που μπορεί να το κάνει. Πρέπει να ανακαλύψεις ποιος σου έστησε την παγίδα και, φυσικά, το γιατί. Το τέλος της περιπέτειας θα διαδραματιστεί στην πρεσβεία των Krynn. Εκεί...



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του BURIED IN TIME είναι το κάτι άλλο. Σχέδια, χρώματα, εικόνες συνθέτουν ένα μοναδικό σύνολο, το καλύτερο (μαζί με το Daedalus Encounter) που έχει έως τώρα εμφανιστεί σε αντίστοιχες παραγωγές. Επαναλαμβάνω ότι λόγω μνήμης -έχω μόνο 8MB RAM- δεν κατόρθωσα να το τρέξω στα χιλιάδες χρώματα. Παρ' όλα αυτά, έστω και στα 256 είναι θαυμάσιο. Η οθόνη αντιπροσωπεύει ένα μέρος της jumpsuit που φοράς. Στο κέντρο της κύριας οθόνης, σε ένα πα-





Δείγματα δύο περιπτώσεων θανάτου σου.

ραλληλόγραμμο, βρίσκεται το παράθυρο της κύριας δράσης, αυτό δηλαδή που εσύ βλέπεις μέσα από τη στολή σου. Στο επάνω μέρος αυτής υπάρχει ένα ειδικό παράθυρο όπου εμφανίζονται τα διάφορα μηνύματα, ενώ στο κάτω μέρος της το inventory σου, όπου εμφανίζονται τα διάφορα biochips καθώς και τα αντικείμενα που κουβαλάς. Στο δεξιό άκρο της οθόνης εμφανίζονται τα ειδικά μενού των biochips που κάθε φορά επιλέγεις. Τέλος, κάτω δεξιά υπάρχουν τα πέντε ειδικά arrow keys: ευθεία, πάνω, κάτω, αριστερά και δεξιά. Τα πάντα ελέγχονται μέσω ειδικών biochips. Ετσι, στο inventory σου κάνοντας κλικ στα ειδικά up & down arrow keys βλέπεις ένα-ένα τα αντικείμενα που κουβαλάς. Το επιλεγμένο φωτίζεται από μια ειδική κόκκινη μπάρα. Κάνοντας κλικ στο μεγεθυντικό φακό βλέπεις μία περιγραφή κάθε αντικειμένου. Για να χρησιμοποιήσεις ένα biochip, αφού έρθει στην κόκκινη μπάρα, κάνεις κλικ τον hand κέρσορα στο γραφικό του εικονιδίου στα αριστερά του inventory σου. Αυτόματα, το ειδικό μενού του biochip θα εμφανιστεί στο δεξιό άκρο της κύριας οθόνης. Αναφέραμε και προηγουμένως ότι κάθε biochip έχει το δικό του μενούσύστημα χειρισμού. Για να χρησιμοποιήσεις ένα απλό αντικείμενο εφαρμόζεις τη μέθοδο του drag and drop. Κάνεις κλικ τον hand κέρσορα στη γραφική παράσταση του αντικειμένου που επιθυμείς και, κρατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse πατημένο, το μεταφέρεις στην οθόνη όρασης/δράσης στο σημείο που επιθυμείς και τότε αφήνεις το πλήκτρο του mouse. Το ίδιο ισχύει και για τη μεταφορά ενός αντικειμένου από την οθόνη δράσης στο inventory σου.

Ξεκινώντας έχεις τα εξής biochips: ένα Blank, ένα Cloak, ένα Evidence, ένα Files, ένα Interface και ένα Jump. Το Blank είναι μια εγγραφή (αυτό θα γίνει αργότερα στο παιχνίδι), το Cloak ενεργοποιεί το λεγόμενο cloaking device που σε καθιστά αόρατο/ορατό, το Evidence εντοπίζει αρχικά τα μέρη στα οποία υπάρχουν στοιχεία για την υπόθεσή σου και το Files περιέχει όλα τα στοιχεία για αυτήν, όπως σου τα μετέφερε ο μελλοντι-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Χωρίς καμία αμφιβολία το κορυφαίο adventure στην κατηγορία του και ένα από τα 3-4 καλύτερα adventures των τελευταίων χρόνων. Η εξαιρετική και μεγάλης διάρκειας δράση -κάτι το σπάνιο στις μέρες μας- σε συνδυασμό με γραφικά που μόνο στον κινηματογράφο βλέπουμε συνθέτουν ένα μοναδικό adventure που πρέπει όλοι να δείτε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	92
ΓΡΙΦΟΙ	94
ΔΡΑΣΗ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

90%



Στέλνοντας τον πρεσβευτή των Krynn πίσω στον transporter.



Στο missile silo αφού "γλιτώσεις" από την agent 3.

κός εαυτός σου. Διάβασέ τα προσεκτικά.

Το Interface είναι αυτό που περιέχει τα SAVE/RESTOR και QUIT. Σε περίπτωση, δηλαδή, που πρέπει να γίνει SAVE/RESTORE/ QUIT, κάνεις κλικ τον hand κέρσορα στο γραφικό εικονίδιο του biochip στα αριστερά του inventory σου. Στα δεξιά της οθόνης εμφανίζεται το περιεχόμενο του biochip Interface που, στην περίπτωση αυτή, είναι το "MENU". Κάνεις κλικ στο MENU και εμφανίζονται στο παράθυρο δράσης οι επιλογές SAVE/RESTORE/ PAUSE/QUIT. Ετσι λειτουργούν και τα άλλα biochips. Ο χειρισμός του είναι μεν ιδιόρρυθμος, αλλά πολύ απλός και δεν θα σας δυσκολέψει καθόλου. Απλώς χρειάζεται μια μικρή εξοικείωση μαζί του μέχρι να τον συνηθίσετε. Πάντως, ο σχεδιασμός του συνολικού user-interface είναι εντυπωσιακός, πρωτότυπος και πολύ λειτουργικός. Προτού ξεκινήσετε την περιπέτεια, διαβάστε καλά το manual της. Εξηγεί με λεπτομέρεια τα πάντα γύρω από το χειρισμό της Αυτό που δεν μπόρεσα να βρω είναι αν υπάρχει η δυνατότητα να βλέπει ο παίκτης το σκορ του και πώς αυτό γίνεται. Σίγουρα το βλέπει όταν σκοτωθεί, αλλά φυσικά δεν αρ-



Φθάνοντας στο Chateau Gaillard.

κεί αυτό. Μάλιστα, λόγω κάποιου προβλήματος με έναν driver των Windows έκανα κλικ στο credits για να δω αν το score υπάρχει εκεί και τα Windows έκαναν crash! Ετσι, δεν μπόρεσα να δω αν το score περιέχεται στα credits. Ισως εσείς έχετε καλύτερη τύχη.

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί δύο modes παιξίματος: το Adventure (το πιο δύσκολο) και το Walkthrough (το πιο εύκολο). Στο adventure υπάρχουν είκοσι δύο επιπλέον τμήματα δράσης που με το Walkthrough αποφεύγονται. Για το λόγο αυτόν συνιστώ το Adventure mode, έστω και αν σας φανεί το παιχνίδι δυσκολότερο. Τέλος, λίγα λόγια σχετικά με τη μουσική του. Είναι πράγματι αντάξια της συνολικής παραγωγής. Δυνατά κομμάτια, έντονη μουσική υπόκρουση, εξαιρετικά ηχητικά εφέ και πολύ καθαρές ομιλίες. Μήπως θέλετε τίποτε άλλο;

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του ως ένα Hi-tech adventure μυστηρίου και ταξιδιών στο χρόνο είναι υποδειγματική και - το κυριότερο - υποβλητική. Το άγνωστο υπάρχει παντού και αυτό είναι πειστικό. Ο κόσμος του BURIED IN TIME αγγίζει το τέλειο και αυτό είναι από τα κυριότερα "ατού" του. Ο τρόπος που δίνονται οι διάφορες πληροφορίες είναι εξαιρετικός. Ειδικά το τμήμα του παιχνιδιού όπου αποκτάς πρόσβαση στο Network INN είναι το κάτι άλλο. Εμπορικές διαφημίσεις πριν από κάθε ρεπορτάζ (τι μου θυμίζει!) και προγράμματα που έχεις την αίσθηση ότι βλέπεις στην τηλεόρασή σου ή στο βιντεοτηλέφωνο του μελλοντικού εαυτού σου. Χάρμα οφθαλμών! Η δράση του είναι εξαιρετικά πλούσια. Πιο αναλυτικά, το παιχνίδι περιέχει -και εσύ αντίστοιχα πρέπει να βρεις- 4 Critical Evidence, 7 Supporting Evidence, 20 Ειδικά Puzzles και 15 Research Bonus. Οι βασικές περιοχές που θα επισκεφθείς είναι το διαμέρισμα του μελλοντικού εαυτού σου, το Farnstein Lab, το Chateau Gaillard, το Da Vinci Studio, το Chichen Itza, το Missile Silo και τέλος το Krynn Embassy. Το παιχνίδι περιλαμβάνει πάρα πολλές τοποθεσίες και, ειδικά στο Farnstein Lab, θα πρέπει να είσαι πολύ προσεκτικός μια και κινδυνεύεις με το παραμικρό να χαθείς.

Κατά τη διάρκεια της περιπέτειας θα συναντήσεις τον Arthour, ένα non-organic sentient ον. Ο Arthour θα κάνει ένα αντίγραφο του εαυτού του στο blank biochip που έχεις ξεκι-



Εξετάζοντας διάφορα αντικείμενα.



Ο γρίφος στο puzzle box των Maya.



Βρίσκοντας ένα αποδεικτικό στοιχείο.



Αυτό, μάλιστα! Είναι βιντεοτηλέφωνο.



Εξω από το εργαστήριο Farnstein στο διάστημα.



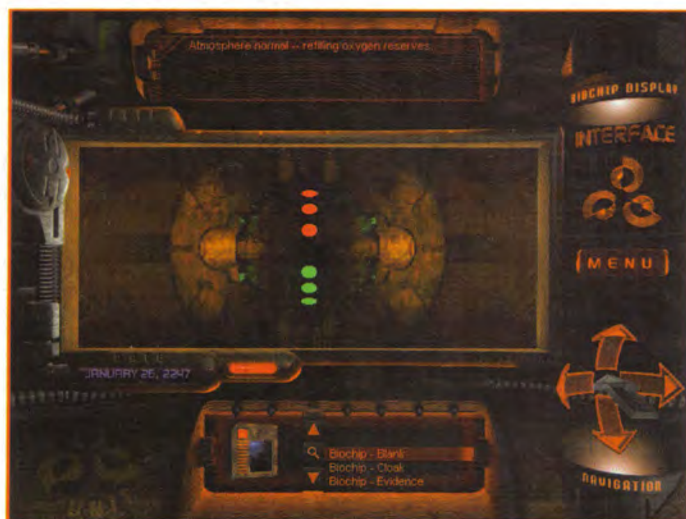
Βιντεοσκοπώντας την παρουσία ενός άλλου agent που ταξιδεύει παράνομα στο χρόνο

νώντας το παιχνίδι. Η χρήση του Arthour biochip θέλει πολλή προσοχή. Αποφύγετε τη χρήση του Help, καθώς κάθε χρήση κοστίζει 50 πόντους σκορ. Αντιθέτως, η επιλογή COMMENT, όποτε αυτή είναι ενεργοποιημένη, σας δίνει υπερπολύτιμα σχόλια για τις συγκεκριμένες τοποθεσίες όπου βρίσκεστε.

Η πολύ προσεκτική μελέτη των διάφορων πληροφοριών και η σωστή αξιοποίηση-καταγραφή τους παίζει καθοριστικό ρόλο στην περιπέτεια. Για το λόγο αυτόν διαβάστε όλα τα files, κάθε έγγραφο, όλα τα μηνύματα και δείτε προσεκτικά όλες τις διαθέσιμες επιλογές στο Network INN.

Ορίστε ένα μικρό δείγμα για να πειστείτε. Προς το τέλος της περιπέτειας σας συλλαμβάνει η πράκτορας 3, Michelle Visard. O Arthour θα προσπαθήσει να θέσει υπό τον έλεγχό του έναν υπολογιστή για να γλιτώσετε. Σχεδόν θα τα καταφέρει, αλλά δεν μπορεί να βρει τον κωδικό-password της agent 3. Αν έχετε διαβάσει καλά τα files, ο κωδικός είναι η πρώτη λέξη στο profile της, στα ενδιαφέροντά της, δηλαδή η λέξη "Gravball". Αντίστοιχη χρήση κωδικών γίνεται και σε άλλα σημεία του παιχνιδιού. Η δράση του πιστεύω ότι θα σας αφήσει από κάθε πλευρά ικανοποιημένους. Είναι μεγάλη σε διάρκεια, πλούσια σε γρίφους και ενδιαφέροντα συμβάντα. Θα σας κρατήσει παρέα και θα σας ψυχαγωγήσει πάρα πολλές ώρες, αφού θυμίζει καθ' όλα τα παλιά καλά text adventure games που απαιτούσαν επιμονή, υπομονή και αυτοσυγκέντρωση.

Συνιστώ το BURIED IN TIME απόλυτα. Αναμφίβολα, πρόκειται για το καλύτερο adventure της κατηγορίας του, ένα από τα καλύτερα των τελευταίων χρόνων, και θα σας καθηλώσει για αρκετές μέρες, αφού δεν πρόκειται να το λύσετε σε ένα απόγευμα όπως συμβαίνει, για παράδειγμα, με το πολυδιαφημισμένο Phantasmagoria.



Μία ακόμη έκδοση του puzzle του μαθηματικού Lucas (!).



Αναλύοντας ένα σχέδιο του περίφημου Da Vinci.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Το τμήμα που ακολουθεί αφορά στο adventure mode. Μετά από την πολύ εντυπωσιακή εισαγωγή, ξεκινάς στο μέλλον -δέκα χρόνια μετά- στο μελλοντικό σου σπίτι. Διάλεξε το Files biochip και διάβασε τα αρχεία για το jumpsuit και όλα τα αρχεία για τους πράκτορες της TSA, τις αποστολές και τα profiles τους. Πήγαινε εμπρός και μετά αριστερά. Κάνε κλικ στο αγαλματίδιο του agent



Ενας ακόμη γρίφος στην περιοχή των Maya. Οι τροχοί πρέπει να δείχνουν το "8 Water".

5 στο πάνω ράφι (το μεσαίο αγαλματάκι). Ξανακάνε κλικ στο αγαλματάκι. Ακούς/βλέπεις το μήνυμα που σου έχει αφήσει ο εαυτός σου. Αυτό το μήνυμα είναι καθοριστικό για τη συνέχεια. Ακουσέ το προσεκτικά. Πήγαινε πίσω (ο κέρσορας στο άκρο της κεντρικής οθόνης). Τώρα πήγαινε: δεξιά, ευθεία, ευθεία, ευθεία, ευθεία, δεξιά, κάτω. Είσαι μπροστά από το γραφείο. Κάνε κλικ στο γραφείο για να καθίσεις και πάλι κλικ στα χαρτιά στα αριστερά του γραφείου. Διάβασέ τα προσεκτικά (ο κέρσορας γίνεται κάτω-πάνω-δεξιά-αριστερά στην κεντρική οθόνη πάντα). Για να φύγεις γύρνα στο κάτω μέρος του πρώτου εγγράφου, όπου πάνω στα κόκκινα γράμματα ο κέρσορας αλλάζει σε Back. Κάνε κλικ στο video-phone στα δεξιά του γραφείου. Ακουσε/δες τα 3 μηνύματα που περιέχει κάνοντας κλικ στα μωβ κουμπιά στα αριστερά της συσκευής. Φύγε δύο φορές (κλικ στον Back κέρσορα) από το γραφείο και πήγαινε: πάνω, δεξιά, ευθεία, αριστερά, ευθεία, αριστερά, κάτω. Βρίσκεσαι μπροστά από το enviro-projector. Τώρα πήγαινε ευθεία, δεξιά, ευθεία, δεξιά, κάτω. Βλέπεις ένα remote control. Πάρε το και βάλε το στο inventory σου. Πήγαινε: πάνω, αριστερά, ευθεία, αριστερά, κάτω. Κάνε κλικ στο enviro-projector. Ξανακάνε κλικ τον ZOOM-IN κέρσορα σε αυτόν. Πάτησε το δεξί κόκκινο κουμπί, όπως βλέπεις. Ενεργοποίησες το INN (Interactive News Network). Δες όλες τις διαθέσιμες επιλογές. Διάβασε όλα τα κείμενα. Πρόσεξε ότι υπάρχουν πολλές λέξεις links (highlighted words/hypertext links). Δες όλες τις παραπομπές. Παρακολούθησε προσεκτικά και όλες τις διαφημίσεις και κατάγραψε στο τέλος τους κωδικούς αγορών.



Το φινάλε της περιπέτειας.



Ολοκληρώνοντας την εξερεύνηση μιας από τις περιοχές που επισκέπτεσαι.



Θα σου χρειαστούν. Πήγαινε ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, ευθεία, αριστερά και ευθεία. Είσαι μπροστά από το replicator panel. Πάτα το power button στα αριστερά της οθόνης όπως βλέπεις. Τώρα κατά σειρά τα MENU, SHOPNET και βάλε τους κωδικούς που πρέπει να έχεις καταγράψει από τις διαφημίσεις του INN, 62594978 και 68922378 (κάθε φορά πατάς Transmit και Accept purchase). Τώρα πάλι Menu, POST BOX και πάρε το Cheese Girl (Replicate). Πάνω, κλικ στο POWER, MENU, POST BOX, κλικ στο Translate Biochip, Replicate. Πάρε το και βάλε το στο inventory σου. Τώρα κάνε ένα SAVE. Διάλεξε το Biochip Jump και ενεργοποίησέ το (κλικ στη γραφική του παράσταση). Τώρα κάνε κλικ στο JUMP MENU στα δεξιά της κύριας οθόνης. Επίλεξε το Farnstein Lab. Κάνε MISSION BRIEFING και μετά RETURN και JUMP. Μεταφέρεσαι...

Η συνέχεια επί της οθόνης σας.

■

Dungeon Master II

THE LEGEND OF SKULLKEEP

Προχωράς προσεκτικά κοιτώντας τριγύρω σου. Ακούς έναν μικρό αλλά συρτό θόρυβο από πίσω σου και αριστερά. Κάνεις γρήγορα δύο βήματα προς τα δεξιά και ταυτόχρονα γυρνάς προς τα αριστερά. Το μωβ τέρας επιτίθεται και μόλις την τελευταία στιγμή αποφεύγεις το χτύπημά του. Συνεχίζει να κινείται τριγύρω σου με απίστευτη ταχύτητα. Είναι σχεδόν αδύνατον να το κτυπήσεις. Οπισθοχωρείς σιγά-σιγά προς το τούνελ. Ευτυχώς, το τέρας σε ακολουθεί. Οπισθοχωρείς κι άλλο και περνάς την ανυψωμένη πύλη. Μόλις το τέρας βρεθεί κάτω από την πύλη πατάς το διακόπτη. Η πόρτα πέφτει πάνω του και εσύ γλιτώνεις. Προς το παρόν... Ο Dragoth είναι εδώ και σε περιμένει...

του Αντρέα Τσουρινάκη

Interplay

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

Επιτέλους! Μετά από ατελείωτα χρόνια προσμονής οι δημιουργοί του πιο κλασικού RPG όλων των εποχών επιστρέφουν. Το DUNGEON MASTER 2: THE LEGEND OF SKULLKEEP είναι εδώ.

Το Dungeon Master, όταν πρωτοκυκλοφόρησε στον Atari ST και την Amiga (αν δεν κάνω λάθος το 1988), προκάλεσε πάταγο. Ολοι παραμιλούσαν και έπαιζαν σαν τρελοί. Ελάχιστοι ήταν αυτοί που δεν ασχολήθηκαν έστω και για λίγο μαζί του. Το Dungeon Master έγινε θρύλος, το σημείο αναφοράς όλων. Στον κόσμο των computer games τίποτα πια δεν θα έμενε ίδιο. Δύο χρόνια αργότερα η FTL κυκλοφορεί το DUNGEON MASTER 2: THE CHAOS STRIKES BACK. Μεγαλύτερο, πιο δύσκολο και καλύτερο από το πρώτο. Οταν όμως έχεις γνωρίσει μια φορά το "Θεό", μετά αποκτάς άλλη γνώση. Η σύγκριση, δυστυχώς, πάντα σκοτώνει. Ο κόσμος ήθελε κάτι παραπάνω, κάτι διαφορετικό. Ετσι, αν και καλύτερο δεν είχε την εμπορική επιτυχία του πρώτου, πέρασε στη λησμονιά, ξεχάστηκε. Η FTL δεν έκανε τίποτα άλλο από το να κυκλοφορεί αλλεπάλληλες εκδόσεις του DUNGEON MASTER σε όλες τις κονσόλες και παιχνιδομηχανές και άλλων τύπων υπολογιστικών συστημάτων. Κρατούσαν μια τεράστια φλέβα χρυσού στα χέρια τους και την εκμεταλλεύτηκαν με κάθε τρόπο. Κανένα άλλο παιχνίδι στην ιστορία των computer games δεν έχει μεταφερθεί σε όλες σχεδόν τις "ηλεκτρονικές" πλατφόρμες. Στα PC's κυκλοφόρησε το 1992 από την Psygnosis και μπορείτε να το βρείτε ακόμη με λίγη τύχη.

Εταιρία
FTL/Interplay
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
RPG
Επίπεδο Δυσκολίας
Ανώτατο

Πριν από περίπου ενάμιση χρόνο η Interplay ήρθε σε συμφωνία με την FTL για την κυκλοφορία ενός διαφορετικού DUNGEON MASTER 2. Ετσι, γεννήθηκε το Legend of Skullkeep. Ο παγκόσμιος ειδικός Τύπος το περίμενε με ανυπομονησία. Οι δημιουργοί του σε μια συνέντευξή τους δήλωσαν ότι ο μεγαλύτερος κίνδυνος για το παιχνίδι είναι η σύγκρισή του με το κλασικό πλέον Dungeon Master. Οπως είπαν "...όταν συγκρίνεσαι με έναν θρύλο, σχεδόν πάντα χάνεις".



Μόνο από αυτή την οθόνη μπορείς να κάνεις Restore μία θέση μέσω της επιλογής Resume.

Το μεγαλύτερο τμήμα του ειδικού Τύπου έκανε ακριβώς αυτό. Σύγκρινε και απαιτούσε μετά από τόσα χρόνια κάποιες δυναμικές αλλαγές. Απαιτούσε τη χρήση της λεγόμενης "τεχνολογίας αιχμής". Ετσι, η βαθμολογία του κυμάνθηκε από 55-92%.

Σε ό,τι αφορά τη δική μου άποψη, βλέπω τα πράγματα με τελείως διαφορετικό μάτι. Καταρχήν, δεν είμαι οπαδός της τεχνολογίας αιχμής στα computer games. Προτιμώ τα handmade γραφικά από τα βιντεοσκοπημένα. Το ανθρώπινο χέρι και τις δημιουργίες του δεν μπορεί, δεν πρόκειται να τις υποκαταστήσει κανείς. Γραφικά είναι αυτά του KYRANDIA 3 και όχι αυτά του Phantasmagoria. Στο πρώτο διακρίνεις τον καλλιτέχνη, τη δύναμη της ζωγραφικής. Πέραν τούτου ποτέ δεν κατάλαβα γιατί οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής ψάχνουν μανιωδώς να αλλάξουν system engineers και ενώ έχουν ένα πολύ καλό user interface, το αλλάζουν. Το REX NEBULAR ήταν θαυμάσιο και με υπέροχο χειρισμό. Δεν κυκλοφόρησε κανένα άλλο και το



Ετοιμάζοντας ένα spell. Πρώτα διαλέγεις ένα power symbol (επίπεδο έντασης) και κατόπιν τα σύμβολα που συγκροτούν το spell που επιθυμείς. Εδώ φαίνεται το Poison Cloud spell.



Στο money box φυλάς τα χρήματά σου. Για να χειριστείς το περιεχόμενό του πρέπει να το έχεις βάλει στο χέρι ενός χαρακτήρα και να κάνεις κλικ σε αυτό, στο icon του στην άκρη δεξιά της οθόνης.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ο απόγονος του κλασικότερου ίσως RPG όλων των εποχών. Δεν διεκδικεί δάφνες τεχνολογικών πρωτοτυπιών, μια και δεν το ενδιαφέρει. Απευθύνεται σε αυτούς που ξέρουν να ξεχωρίζουν το ποιοτικά καλό. Προσοχή, όμως. Είναι αρκετά δύσκολο και απαιτεί πολλή σκέψη και καλά αντανακλαστικά. Το δυσκολότερο ίσως RPG της τελευταίας τριετίας. Μόνο αυτό πρέπει να σας φτάνει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΜΟΥΣΙΚΗ	88 90
ΓΡΙΦΟΙ	98
ΔΡΑΣΗ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70

94%

λόγο τον ξέρουν μόνο αυτοί. Οποιος όμως "παίζει" με τη θέληση των ανθρώπων για αλλαγή, σκάβει το λάκκο του. Από διεθνείς έρευνες έχει αποκαλυφθεί ότι η πλειοψηφία των παλαιών χρηστών δηλώνει πλέον κουρασμένη ή απογοητευμένη από τα Software Houses και αυτά με τη σειρά τους απευθύνονται όλο και περισσότερο σε καινούριους χρήστες.

ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ

Τι είναι, λοιπόν, για μένα το DUNGEON MASTER 2; Είναι σαν να πηγαίνεις κάπου για βόλτα και ψάχνοντας σε ένα μαγαζί να ανακαλύπτεις ένα σπάνιο παλιό μπουκάλι καλού κρασιού. Τι κάνεις; Το παίρνεις, καλείς και τη φίλη σου ή τους φίλους σου και ζείτε μερικές σπάνιες στιγμές. Το DUNGEON MASTER 2 αν και κυκλοφόρησε τώρα, έρχεται μέσα από το παρελθόν για να μας υπενθυμίσει πώς ήταν οι παλιές καλές μέρες αλλά και να μας δικαιολογήσει γιατί ήταν καλύτερες. Αυτό είναι το κυριότερο για τους ιδεολόγους και ρομαντικούς, αλλά και γι' αυτούς που τους αρέσουν τα δύσκολα!!!

Το σιντριβάνι. Ψάξε το για να βρεις χρήματα.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Το manual του παιχνιδιού σε επτά σελίδες περιγράφει με έναν μοναδικό τρόπο το βασικό background της ιστορίας. Διάβασέ το προσεκτικά γιατί είναι ένα πραγματικό λογοτεχνικό υπόδειγμα για το πώς "οικοδομείται" ένας κόσμος στα RPGs. Συνοπτικά, λόγω χώρου, αναφέρω τα βασικά. Είσαι ο Torham, ανιψιός του μεγάλου Mylius. Πρέπει, αφού εξοπλιστείς κατάλληλα, να μπεις στο περιβόητο Skullkeep και εκεί να προσπαθήσεις να συναρμολογήσεις και να ενεργοποιήσεις την Zo Link "μηχανή". Η Zo Link είναι στην πραγματικότητα μια τηλεμεταφορά που θα σε στείλει στον Dragoth. Νίκησέ τον και θα ελευθερώσεις την περιοχή και τους κατοίκους της από όλα τα δεινά τους. Αν νικήσεις, θα δεις ένα εντυπωσιακό φινάλε. Ο Dragoth θα προσπαθήσει να δραπετεύσει από το σχεδόν βέβαιο θάνατό του και να πάει κοντά στον πραγματικό κύριό του, τον Lord Delos. Αυτός όμως τον μετατρέπει σε ένα "έντομο" και τον... Μετά κοιτάει πολύ χαρακτηριστικά προς το μέρος σου, ενοχλημένος από τα κατορθώματά σου.

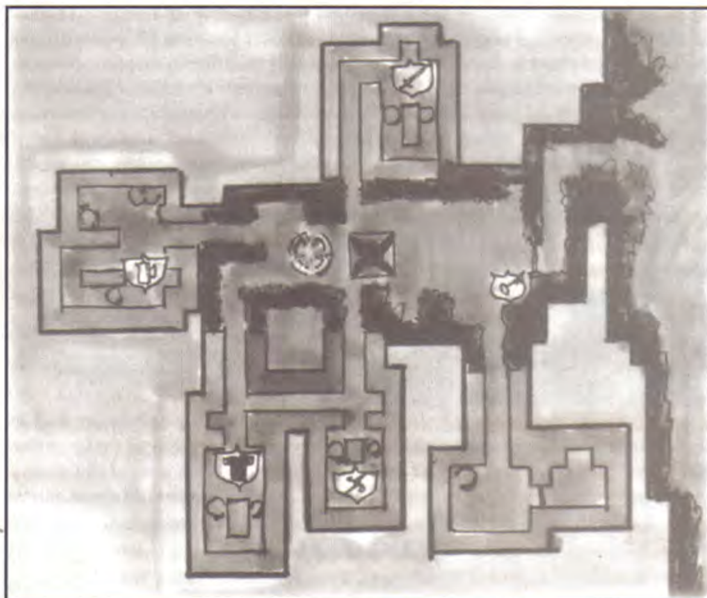
Η έμμεση υπόσχεση για ένα DUNGEON MASTER 3 είναι προφανής. Μόνο που εύχομαι αυτό να γίνει πολύ γρήγορα. Δεν μπορώ πλέον να περιμένω για να δω κάτι τόσο όμορφο και καλό.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι τρέχει και με VGA γραφικά (απαιτεί 17MB στο σκληρό) και με SVGA γραφικά, αν έχετε την ανάλογη κάρτα (ή VESA driver). Φυσικά, προτιμήστε την SVGA ανάλυση, αφού όλα εδώ δείχνουν και είναι πολύ καλύτερα, ειδικά στα animations. Η μουσική του είναι παρά πολύ καλή και αυτά που πράγματι ξεχωρίζουν είναι τα ειδικά ηχητικά εφέ. Εχουν κάνει



Εδώ η ομάδα σου βρίσκεται υπό την επήρεια του shield spell, όπως φαίνεται στο σχηματισμό της ομάδας.



Ο χάρτης της περιοχής με τα shops.



Αγόρασε φλασκιά νερού για όλα τα μέλη της ομάδας σου. Αφήνεις στο τραπέζι το ποσόν της τιμής και ο καταστηματάρχης σου δίνει το εμπόρευμα.

πολύ σπουδαία δουλειά και σε μερικές περιπτώσεις από τέτοιους "ξαφνικούς" ήχους κινδυνεύεις να πάθεις καρδιακό επεισόδιο.

Ας περάσουμε στο χειρισμό του. Η πρώτη διαπίστωση είναι ότι σχεδόν τίποτε δεν έχει αλλάξει από το παλιό και καλό Dungeon Master. Σε αυτό το σημείο συγκλίνουν και οι περισσότερες αμφισβητήσεις, μια και τα μηνύματα των καιρών καλούν για πορεία σε διαφορετικούς ανέμους. Το αντιπαρέρχομαι και προχωρώ. Ανέφερα, λοιπόν, προηγουμένως τη λέξη "σχεδόν" γιατί υπάρχουν κάποιες μικροαλλαγές στο χειρισμό του. Δυστυχώς, ο βηματισμός έχει αλλάξει ελαφρά προς το χειρότερο. Αντί για ένα κανονικό βήμα, οι χαρακτήρες στην κίνησή τους κάνουν 1/2 βήμα προς τα εμπρός! Αυτό προκαλεί μια αβεβαιότητα στο χρήστη και απαιτείται λίγος χρόνος για να εξοικειωθεί. Automap δεν υπάρχει, έχουν προσθέσει όμως ως αντικείμενο ένα magic map που δείχνει ένα ευρύτερο μέρος της περιοχής όπου κινείσαι, η χρήση του οποίου κοστίζει σε mana points. (Σωστό και ρεαλιστικό. Οχι automaps από το πουθενά.) Στο πάνω μέρος της οθόνης παρουσιάζονται τα 4 icons που αντιπροσωπεύουν τα μέλη της ομάδας σου. Στην άκρη δεξιά βρίσκονται τα 4 μέλη της ομάδας σου σε σχηματισμό και τα χέρια τους (ή τα αντικείμενα που κρατούν). Από κάτω, πάντα στην άκρη δεξιά είναι τα έξι icons της κίνησης. Βήμα εμπρός ή πίσω, επιτόπου στροφή αριστερά ή δεξιά και πλάγιο βήμα αριστερά ή δεξιά. Στον υπόλοιπο χώρο, που καταλαμβάνει τα περίπου 4/7 της οθόνης, είναι το κύριο πεδίο δράσης, ο κόσμος και τα διαδραματιζόμενα, όπως τα βλέπεις. Κάθε icon χαρακτήρας περιέχει το όνομά του, τα δύο χέρια του και τρεις μπάρες που αντιπροσωπεύουν τα Health Stamina και Mana. Κάνοντας αριστερό κλικ στο όνομα ή δεξί κλικ στο όνομα και τις μπάρες κάθε χαρακτήρα, στην οθόνη δράσης εμφανίζεται το "inventory" του συγκεκριμένου χαρακτήρα. Εδώ βλέπεις πώς είναι οπλισμένος, τι κρατά κ.λπ. καθώς επίσης και την ανάγκη του σε φαγητό ή νερό (αυτό ποτέ δεν το συμπάθησα στα RPGs). Στο icon mouth (στόμα) κάνεις κλικ οτιδήποτε τρώγεται, φαγητό ή potion. Στο icon look (εξέτασε) κάνεις κλικ οποιοδήποτε αντικείμενο για να πάρεις την περιγραφή του. Ετσι, διαβάζεις και τους διάφορους παπύρους που βρίσκεις. Κάνοντας στην οθόνη "inventory" δεξί κλικ γυρνάς στη βασική οθόνη (ή κλικ στο κόκκινο-άσπρο icon x). Με τη μέθοδο του drag'n'drop αλλάζεις θέσεις στο σχηματισμό της ομάδας σου στην άκρη δεξιά (κλικ σε έναν χαρακτήρα και με πατημένο το πλήκτρο του mouse, τον πας πάνω σε ένα άλλο και τον αφήνεις - με αυτόν τον τρόπο αλλάζουν θέσεις). Το cast των spells εξαρτάται από το πόσο mana έχεις, τι επίπεδο μαγείας έχεις και φυσικά ποια spells ξέρεις (τα μαθαίνεις βρίσκοντας διάφο-



Αν ένα μέλος της ομάδας σου σκοτωθεί, πρέπει να το πας πίσω στα αρχικά δωμάτια για να το "αναστήσεις".

ρους παπύρους που βλέπεις τι γράφουν). Στην άκρη δεξιά, όπου φαίνεται ο σχηματισμό της ομάδας σου, δίπλα στους χαρακτήρες έχει ένα θαυμαστικό (το θαυμαστικό υπάρχει αν φυσικά μπορούν να κάνουν μάγια). Κάνοντας κλικ σε αυτό, ενεργοποιείς την CAST SPELL διαδικασία. Πρώτα επιλέγεις το power symbol (εξηγούνται/αναφέρονται στο manual) και μετά σχηματίζεις το spell που θέλεις. Στην "inventory" οθόνη, κάνοντας κλικ στο "ZZZZ" icon, βάζεις



Μερικά από τα τέρατα που συναντάς. Το πιο δύσκολο είναι το "σκουλήκι", ενώ η νυχτερίδα είναι δηλητηριώδης.



Η πόρτα που χρειάζεσαι τα 4 clan keys.

τους χαρακτήρες να κοιμηθούν (αναπληρώνουν δυνάμεις). Φρόντισε μόνο να είσαι σε ασφαλές μέρος, γιατί... Τέλος, κάνοντας κλικ στο icon δισκέτα, ενεργοποιείς τα SAVE/RESTORE (για να κάνεις RESTORE πρέπει να κάνεις RESTART και στην αρχική οθόνη μόνο, RESUME - τώρα κάνεις LOAD τη θέση που θέλεις!!!), RESTART, QUIT.

Προσωπικά, θεωρώ πολύ καλό αυτού του είδους το χειρισμό εκτός από δύο σημεία. Δεν αγάπησα ποτέ το συνεχές κυνήγι για φαγητό και νερό και δεν συμπάθησα ποτέ την CAST SPELL διαδικασία του Dungeon Master που τη βρίσκω πολύ περίπλοκη και εξεζητημένη. Αν αυτά τα δύο είχαν αλλάξει θα το έβρισκα τέλειο.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι εκπληκτική. Dungeon Master σημαίνει κίνδυνος, εγρήγορση, ταχύτητα, θάνατος και αυτά είναι διάχυτα παντού. Φυσικά, σημαντική αλλαγή υπάρχει και από το γεγονός ότι αυτή τη φορά κινείσαι σε οποιονδήποτε χώρο και όχι μόνο σε μπουντρούμια. Το πόσο ρεαλιστικό είναι το παιχνίδι φαίνεται από το ότι "κατόρθωσα" να σκοτωθώ, περπατώντας αμέριμνος, από έναν κεραυνό!!!

Το DUNGEON MASTER σημαίνει δράση και εδώ παίρνει άριστα. Κανένα, μα κανένα άλλο δεν συγκρίνεται μαζί του στον τομέα αυτόν. Αν και μικρότερο σε διάρκεια δράσης από τα δύο άλλα Dungeon Master, ξεχωρίζει γιατί είναι πολύ δύσκολο. Οι πρωτάρηδες του είδους παίξτε το LANDS OF LORE. Αυτό αφήστε το για τους έμπειρους παίκτες. Τέρατα που χορεύουν τριγύρω σου σαν τρελά και σε υποχρεώνουν να κινείσαι σαν τον καλύτερο ξιφομάχο, ατελείωτες παγίδες και υπέροχοι γρίφοι χαρακτηρίζουν το παιχνίδι. Γι' αυτά όμως ακριβώς δεν καθιερώθηκε και το DUNGEON MASTER; Εδώ όλα αυτά τα χαρακτηριστικά είναι υπερτονισμένα. Το παρομοιάσαμε με ένα σπάνιο παλιό κρασί και πράγματι έτσι είναι. Το παιχνίδι αρχικά "διακρίνεται" σε πέντε περιοχές δράσης. Από τις περιοχές αυτές θα πρέπει να μαζέψεις τα τέσσερα CLAN keys που χρειάζονται για να ανοίξεις την είσοδο του SKULLKEEP. Μετά θα πρέπει να βρεις το δρόμο σου για το περίφημο Chamber of the Void, όπου βρίσκεται η ZO-LINK μηχανή, και μετά σε περιμένουν οι Dragoth και Lord Delos.

Για να τα καταφέρεις, θα χρειαστεί να γίνεις άσος στις πολεμικές τέχνες και την μαγεία, να εφοδιαστείς με τα καλύτερα όπλα, να έχεις φυσικά την Numen staff και να ξέρεις το Accelerate spell και, αν μπορείς, και κάποιον game editor!!!

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- **Minimum 386DX/25.**
- **4MB RAM**
- **CD-ROM drive διπλής ταχύτητας. Υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες ήχου.**
- **VGA κάρτα γραφικών**
- **Το πακέτο περιλαμβάνει 1 CD χωρητικότητας 30MB (!) και μας το παραχώρησε το κατάστημα VERTIGO.**

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Διάλεξε τους ήρωες που σου ταιριάζουν. Το manual αναφέρει αναλυτικά τα χαρακτηριστικά τους. Διάλεξε μεικτές κλάσεις που η πείρα στα Dungeon Master έχει δείξει ότι είναι ιδανικές για αυτά. Γενικά, εξασκήσου στο άνοιγμα των πορτών και το cast διάφορων spells. Οσο πιο πολύ εξασκηθείς τόσο το καλύτερο. Εξασκήσου πολεμώντας μπροστά σε ένα δέντρο, σε μια πόρτα ρίχνοντας βέλη, μαχαίρια. Ανεβάζεις το ninja επίπεδό σου. Από τα δύο πρώτα κυρίως δωμάτια πάρε το δαδί και δώσε το σε έ-



Αν κάνεις κλικ το χέρι στις σκάλες, μπορείς να κατεβαίνεις/ανεβαίνεις σε άλλα επίπεδα.



Μαθαίνοντας για τα 4 clan keys.

ναν χαρακτήρα. Στο στρογγυλό τραπέζι κάνε κλικ στη βάση του. Θα μετακινηθεί δίπλα. (Αν κάνεις κλικ πάνω του, απλώς περιστρέφεται!) Πάρε τα: key, money box, magic map και ό,τι άλλο υπάρχει.

Πάνω από το τραπέζι πάρε ό,τι βρεις (κάνοντας κλικ ένα αντικείμενο που κρατάς στις μπάρες στα icons των χαρακτήρων, το εν λόγω αντικείμενο μεταφέρεται αυτόματα στο inventory αυτού του χαρακτήρα). Ανοιξε την πόρτα στα δεξιά. Διάβασε τον πάπυρο. (Κάνε του κλικ στο icon μάτι στην οθόνη-inventory ενός χαρακτήρα σου.) Γύρνα στο κεντρικό δωμάτιο. Κάνε το πρώτο σου SAVE. Κάνε κλικ το solid key στην κλειδαριά στο διάδρομο. Πάτα το κουμπί για να ανοίξει η πόρτα. Εξω σε περιμένουν οι πρώτοι σου εχθροί. Είναι εύκολοι, έτσι για να συνηθίσεις. Στο χώρο υπάρχουν τέσσερα μαγαζιά (shops) και μια κλειστή πόρτα που είναι η είσοδος για την κυρίως περιοχή του παιχνιδιού. Στα μαγαζιά μπορείς να ψωνίσεις. Γύρνα τις εικόνες να δεις ποιο αντικείμενο θέλεις και μετά στον καταστηματάρχη. Πάνω στο τραπέζι άφησε τα λεφτά. Πάρε μια πυξίδα, axe ή sword για τους πολεμιστές σου. Στο σιντριβάνι θα βρεις λεφτά.

Στα καταστήματα στα αριστερά τραπέζια πουλάς και στα δεξιά αγοράζεις. Μη διανοηθείς να προκαλέσεις τους φρουρούς των μαγαζιών. Είναι ανίκητοι. Επίσης, αγόρασε μερικά botas (τα σακούλια του νερού). Κάθε χαρακτήρας πρέπει να έχει τουλάχιστον από ένα για να προχωρήσει η ομάδα του. Αφού εξοπλιστείς όσο καλύτερα γίνεται και νικώντας αρκετά glops (τα πρώτα τερατάκια) ώστε να έχεις ανεβάσει την εμπειρία σου, πήγαινε στο Food Shop.

Σε ένα τραπέζι θα βρεις το κλειδί που ανοίγει την κλειστή πύλη. Πήγαινε σε αυτήν και κάνε το δεύτερό σου SAVE. Ξεκλείδωσε και ετοιμάσου για μια αρκετά δύσκολη μάχη. Ο εφιάλτης σου μόλις ξεκίνησε. ■

COMPLETE LIST OF SPELLS AND POTIONS

Ανατρέξτε στο εγχειρίδιο για να βρείτε τα σύμβολα που αναφέρονται παρακάτω.

NINE PRIEST SPELLS

The Party Shield Spell is YA IR.
The Spell Shield Spell is YA IR DAIN.
The Aura of Strength spell is OH EW KU.
The Aura of dexterity spell is OH EW ROS.
The Aura of Vitality spell is OH EW NETA.
The Fire Shield spell is FUL BRO NETA.
The Darkness spell is DES IR SAR.
The Porter Minion spell is ZO EW ROS.
The Reflector spell is ZO BRO ROS.
The Guard Minion spell is ZO EW NETA.

NINE POTION SPELLS

Only the Priests can create potions.
The Stamina potion is YA.
The Health potion is VI.
The Cure Poison potion is VI BRO.
The Mana potion is ZOBRO RA.
The Strength potion is FUL BRO KU.
The Dexterity potion is OH BRO ROS.
The Vitality potion is YA BRO NETA.
The Wisdom potion is YA BRO DAIN.
The Shield potion is YA BRO.

FOURTEEN WIZARD SPELLS

The Magic Marker spell is YA EW.
The Poison Cloud spell is OH VEN.
The Invisibility spell is OH EW SAR.
The Push spell is OH KATH KU.
The Pull spell is OH KATH ROS.
The Lightning Bolt spell is OH KATH RA.
The Accelerate Party spell is OH IR ROS.
The Daylight spell is OH IR RA.
The Firelight spell is FUL.
The Fireball spell is FUL IR.
The Poison Foe spell is DES VEN.
The Harm Non Material spell is DES EW.
The Open Door spell is ZO.
The Attack Minion spell is ZO EW KU.

ENTOMBED

Υποκληθείτε στη σκέψη!

Μετά τον καταιγισμό παιχνιδιών, τα οποία στηρίζονται όλο και περισσότερο στα action αντανακλαστικά, επιτέλους ένα παιχνίδι που προκαλεί το πνεύμα. Οπως λένε και οι δημιουργοί του είναι ένα παιχνίδι που χρησιμοποιεί τη δύναμη του σκεπτόμενου ανθρώπου για να βρει, να λύσει και να καταλάβει τους γρίφους και τα puzzles που περιέχονται στους τοίχους του παράξενου οικοδομήματος. Τι να προσθέσω εγώ; Τέσσερις συνεχείς μέρες ασχολίας μαζί του μου πρόσφεραν μοναδική πνευματική ικανοποίηση. Επιτέλους, κάτι σημαντικό για τα πνευματικά μου κύτταρα!!!

του Αντρέα Τσουρινάκη

Είχα κατεβεί στο κέντρο της Αθήνας, ύστερα από συνεννόηση με το περιοδικό, για να πάρω το DUNGEON MASTER 2, ώστε να το παρουσιάσουμε στο παρόν τεύχος. Καθώς χάζευα στη βιτρίνα ενός μαγαζιού, το μάτι μου έπεσε πάνω σε ένα πακέτο που το όνομά του δεν το είχα ξανακούσει: ENTOMBED. Προσπαθούσα να θυμηθώ κάτι γι' αυτό, αλλά δεν είχα διαβάσει τίποτα σχετικό και πουθενά. Ούτε σε ξένα περιοδικά ούτε στο Internet. Δεν ξέρω γιατί, αλλά ο τίτλος του με είχε μαγνητίσει επικίνδυνα. Ασυνείδητα με παρέπεμπε στο INFIDEL της Infocom. Μπήκα μέσα και ζήτησα να το δω. Μετά από περίπου πέντε λεπτά έφευγα κρατώντας το στη μασχάλη μου. Η απόφαση είχε παρθεί σε ελάχιστο χρόνο. Θα το παρουσίαζα πάση θυσία στο τεύχος του Νοεμβρίου. Η συνέχεια εξελίχθηκε στον υπολογιστή μου. Το φόρτωσα και από την αρχή ήρθε η πρώτη έκπληξη. Απόλυτο σκοτάδι. Καλά και τώρα τι κάνεις; Μου θύμισε ένα άλλο adventure στον Spectrum, που στην πρώτη-πρώτη τοποθεσία τα πάντα ήταν θεοσκότεινα και για να ξεπεράσεις την κατάσταση αυτή έπρεπε να... φτύσεις αίμα. Μιλάω για το περιβόητο Beneath Folly. Φυσικά, το απόλυτο σκοτάδι στην πρώτη τοποθεσία

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

είναι το θέμα πολλών άλλων adventure, όπως το Snowball της Level 9, αλλά εδώ υπάρχει κάτι το διαφορετικό. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά τους.

ΕΤΑΙΡΙΑ
IMPULSE/CHAOS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-drive
ΤΥΠΟΣ
3-D photorealistic puzzle-adventure game
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ένας αρχαιολόγος και κάνεις κάποιες έρευνες στην Αρχαία Ταρσό, στα νότια της σημερινής Τουρκίας, βόρεια από την Κύπρο, σε ένα μέρος που οι ντόπιοι αποκαλούν "Η κοιλάδα του διαφωτισμού". Παραμένει μυστήριο από πού πήρε το όνομά της η περιοχή αυτή. Το άσχημο είναι ότι οι ντόπιοι αρνούνται να εισέλθουν σε αυτήν και έτσι μένεις χωρίς εργάτες, κάνοντας όλη τη δουλειά μόνος σου. Εχεις συμπληρώσει σχεδόν το δεύτερο μήνα εργασιών και έχεις αρχίσει να αναρωτιέσαι αν αυτή η έρευνα αξίζει τον κόπο να συνεχιστεί. Το να εργάζεσαι μόνος σου έχει και τα όριά του. Αποφασίζεις να μείνεις για μια εβδομάδα ακόμη και ό,τι βγει. Το ενδιαφέρον σου πλέον έχει επικεντρωθεί σε μια παράξενη πέτρα που φαίνεται να αποτελεί τη βάση ενός παλαιού ναού. Η "ηλικία" της πέτρας τραβά την προσοχή σου, μια και φαίνεται να είναι πράγματι πανάρχαια. Σε αυτήν υπάρχει ένα παράξενο σύμβολο (μην ξαφνιαστείς, αλλά είναι ένα σύμβολο που θυμίζει πολύ έντονα την περιβόητη ημισέληνο και το σχήμα αυτό αποτελεί ένα από τα κύρια δομικά στοιχεία ολοκλήρου του adventure). Το σύμβολο αυτό δεν μοιάζει με κανένα από όσα έχεις καταγράψει στη δίμηνη αυτή έρευνά σου. Σιγά-σιγά αρχίζεις να το καθαρίζεις από τη στάχτη.



Τα δωμάτια αφού περάσεις τις ακτίνες laser.

Ξαφνικά ακούς ένα κλικ και το έδαφος κάτω από τα πόδια σου αρχίζει να υποχωρεί. Σε εκατοστά του δευτερολέπτου σκέφτεσαι ότι έπρεπε να ήσουν πιο προσεκτικός αλλά τώρα πια είναι αργά. Μέσω μιας καταπακτής πέφτεις σε έναν σκοτεινό υπόγειο χώρο. Παρ' όλο που το άνοιγμα από το οποίο έπεσες φωτίζει αχνά το χώρο, δυσκολεύεσαι να δεις γύρω σου. Ψηλαφώντας βρίσκεις ένα παράξενο βιβλίο. Ξαναγυρνάς κάτω από το φως για να διαβάσεις τα περιεχόμενά του.

Το βιβλίο τιτλοφορείται "Το χρονικό του Dr Henry Who". Πληροφορείσαι ότι ήταν ένας εξερευνητής που εξαφανίστηκε από το μέρος αυτό τον προηγούμενο αιώνα. "Η πρώτη σελίδα του βιβλίου αυτού γράφει...".

Ακολουθώντας τα ίχνη του εξερευνητή αυτού πρέπει να αποκαλύψεις τα μυστικά του ιερού αυτού μέρους, του ENTOMBED, τι απέγιναν οι κάτοικοί του και να αποφασίσεις αν θα ακολουθήσεις ή όχι τα ίχνη του εξωγήινου αυτού πολιτισμού σε μια άλλη διάσταση, εκεί όπου κυριαρχεί ο κόσμος των αιωρούμενων ψυχών! Βλέπεις το ιερό αυτό μέρος δεν είναι τίποτα άλλο παρά μια portal μέσα στο χρόνο. Μέσω αυτής ταξιδεύουν μόνο όσοι κατορθώσουν να αποκτήσουν την κατάλληλη γνώση, να περάσουν τα τεστ που τους περιμένουν. Και, φυσικά, η portal αυτή λειτουργεί μόνο όταν έρθει το πλήρωμα του χρόνου...



Η έξοδος από το maze. Προσέξτε ότι είναι στο ίδιο level με την είσοδο, αλλά για να φτάσετε εδώ...

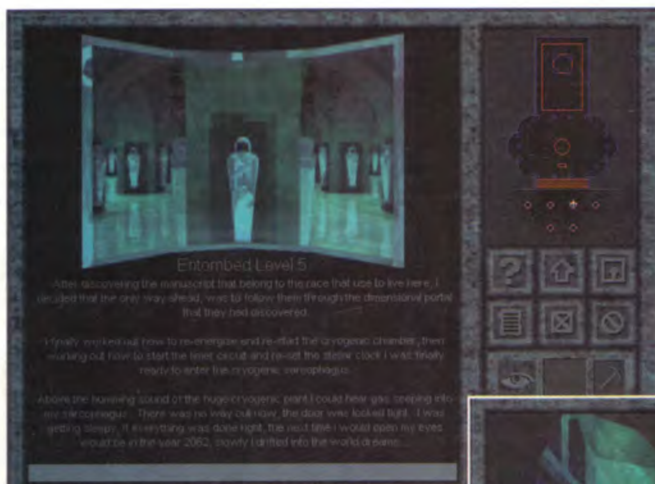
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι 3-D rendered photorealistic. Δεν είναι κάτι το ξεχωριστό όπως αυτά του MYST. Είναι όμως καλά σχεδιασμένα και αποδίδουν αυτό που θέλουν. Σε αντίθεση με το MYST, όπου ο κόσμος και τα γραφικά κυριαρχούσαν πάνω στα puzzles, εδώ συμβαίνει το αντίθετο. Κυριαρχούν τα διάφορα puzzles και τα γραφικά καλούνται να αναδείξουν τα puzzles αυτά. Μόνο στο



Το puzzle που θέτει την πορεία του πλανήτη.

ADVENTURE REVIEW



Περνώντας στο 5ο επίπεδο του παιχνιδιού.

φινάλε ξεδιπλώνονται υπέροχα πράγματι γραφικά καθώς απεικονίζουν το ταξίδι σου μέσα στο χρόνο και το διάστημα προς τον πλανήτη των εκλεκτών του εξωγήινου πολιτισμού.



Η μουσική του, χωρίς να έχει ιδιαίτερη ποικιλία θεμάτων, είναι αρκετά καλή ως προς το βασικό της μοτίβο και τα διάφορα ηχητικά εφέ.

Ο χειρισμός του είναι σχετικά απλός αλλά δεν είναι ο καλύτερος δυνατός μια και παρουσιάζει ορισμένα σημαντικά μειονεκτήματα. Ποια είναι αυτά;

Καταρχήν, τα SAVES είναι μόνο 4. Πολύ λίγα για τόσο πολλά και δύσκολα puzzles. Ο κέρσορας κινούμενος στην οθόνη δεν αποκαλύπτει τα καίρια σημεία εκτός ελαχίστων περιπτώσεων (στα lights και τις traps στα πατώματα). Ετσι, πάρα πολλές φορές δεν ξέρεις πού ακριβώς πρέπει να κάνεις κλικ ή, αν κάνεις, αν αυτό είναι σωστό! Επίσης ο καταμερισμός των icons δεν είναι ιδιαίτερα λειτουργικός αφού δύσκολα συνηθίζει κανείς την "μπάρα" που πρέπει να κάνεις κλικ για να περάσεις στο inventory panel ή να γυρίσεις στο κεντρικό panel, αντίστοιχα. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με την σειρά.

Η κεντρική οθόνη χωρίζεται σε δύο βασικά παράθυρα. Το ένα που καλύπτει τα 5/7 της συνολικής οθόνης είναι αυτό της βασικής δράσης. Στα δεξιά υπάρχει ένα κάθετο παράθυρο στο οποίο εμφανίζονται ο χάρτης της περιοχής, τα icons Detailed Help, LOAD GAME, SAVE GAME, HENRY'S DIARY, GAME'S CONFIGURATION και QUIT, ενώ από κάτω βρίσκεται το panel με τα LOOK, USE και τις 3 ζωές που έχεις. Τέλος, κάτω-κάτω σε μια μικρή οριζόντια μπάρα φαίνεται το score. Εδώ κάνοντας κλικ περνάς στο inventory και αντίστροφα. Αν κάνεις κλικ στο Diary παίρνεις μια περιγραφή του γρίφου που έχεις να αντιμετωπίσεις. Γι' αυτό πρέπει σε κάθε μέρος να βλέπεις το βιβλίο. Το text στην περίπτωση αυτή, όπως και όταν κάνεις LOOK ένα αντικείμενο, εμφανίζεται στη θέση του χάρτη. Για να κινηθείς πρέπει ο κέρσορας να γίνει ένα arrow κίνησης. Σε μερικά puzzle ο κέρσορας αλλάζει σε ένα zoom-in σύμβολο. Εκεί, συνήθως, υπάρχουν γρίφοι που πρέπει να λύσεις.

Γενικά, ο χειρισμός του απαιτεί εξοικείωση μια και είναι πρωτόγνωρος. Ειδικά, όμως, το πρόβλημα με τα SAVES είναι ιδιαίτερα σημαντικό.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Ερχόμαστε στην κατεξοχή δύναμη του παιχνιδιού. Η ατμόσφαιρά του είναι μοναδική από κάθε άποψη. Οι δημιουργοί του κατόρθωσαν να οικοδομήσουν έναν κόσμο που η εσωτερική του λογική-συνοχή συναγωνίζεται, αν δεν ξεπερνά κιόλας, αυτόν του MYST. Είσαι παγιδευμένος μέσα σε ένα παράξενο οικοδόμημα και πρέπει να βρεις έναν τρόπο να ξεφύγεις, αφού όμως προηγουμένως μάθεις τα μυστικά του. Τα πάντα έχουν να κάνουν με τον

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μια πραγματική έκπληξη από την Αυστραλία. Ενα πρωτότυπο παιχνίδι με ένα ιδιόμορφο και ψυχεδελικό κόσμο. Απευθύνεται σε χρήστες που τους αρέσουν τα puzzles και μάλιστα τα δύσκολα. Ενα puzzle adventure game που θα σας κερδίζει όλο και πιο πολύ καθώς θα διεισδύετε στον ιδιοφυή τρόπο δημιουργίας του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΡΙΦΟΙ	99
ΔΡΑΣΗ	90

95%



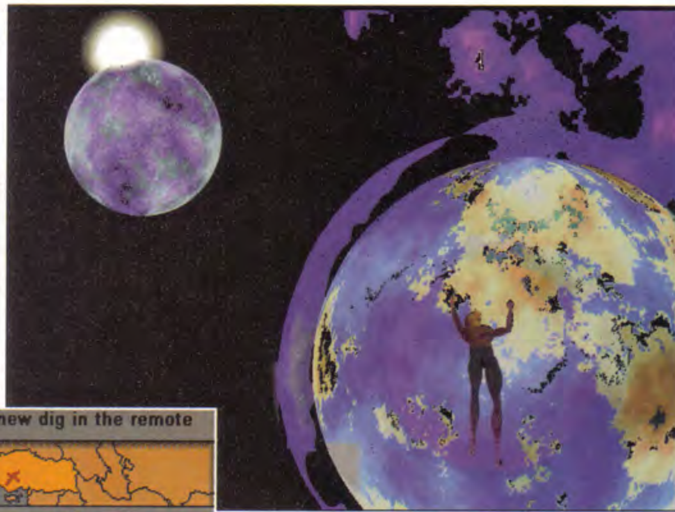
Ο περίφημος φούρνος όπου φτιάχνεις τα dull crystal.

(τους) γαλαξία (-ες) και τους πλανήτες. Οι περισσότεροι γρίφοι σχετίζονται με την κίνηση των πλανητών, το διαρκή εναγκαλισμό του φωτός με το σκοτάδι. Πρέπει να το δείς για να καταλάβεις επακριβώς περί τίνος πρόκειται. Στο πρώτο επίπεδο σκοπός σου είναι να ανοίξεις μια διπλή πόρτα. Για να γίνει όμως αυτό, πρέπει να έχουν λυθεί όλοι οι άλλοι γρίφοι. Εδώ για να περνάς από το ένα δωμάτιο στο άλλο πρέπει να ενεργοποιείς το φωτισμό κάθε δωματίου και ταυτόχρονα να αποενεργοποιείς τις παγίδες κάθε εισόδου/εξόδου των δωματίων. Το εκπληκτικό του παιχνιδιού έγκειται στο ότι οι περισσότεροι γρίφοι περιέχουν μέσα τους και άλλους γρίφους ή είναι μέρος γενικότερου πλέγματος γρίφων. Για να γίνω πιο σαφής, λύνεις ένα γρίφο. Αν νομίζεις ότι τελείωσες με αυτόν, ε, τότε κάνεις λάθος! Ο γρίφος αυτός θα περιλαμβάνει και άλλον έναν γρίφο που λύνοντάς τον ανακαλύπτεις ότι υπάρχει πάνω στον ίδιο και ένας τρίτος ακόμη που συσχετίζεται με κάποιους άλλους. Επειδή μερικοί γρίφοι είναι πραγματικές σπαζοκεφαλιές, ας δούμε μερικούς, αρχίζοντας από αυτόν που αφορά στο πώς θα περάσει η δέσμη φωτός από το ένα μέρος στο άλλο. Αριθμώντας τα buttons από αριστερά (1) στα δεξιά (6), πατάμε: Το 1 δύο φορές, στη συνέχεια το 5, κατόπιν το 2, το 4, το 3, το 6 και τέλος πάλι το 1 αλλά 5 φορές!!! Στα laser, Crushing και Furnace οι γρίφοι είναι οι εξής: Στο Laser βάλε τα σημάδια σε ένταση 2, 3, 1, 1. Πατάς το laser symbl και έχεις chank 3. Στο Crushing βάζεις τα σημάδια σε 1, 2, 3, 1 και πατάς το Symbol of Crushing, αφού φυσικά προηγοουμένως βάλεις μέσα το Chumk 3. Θα πάρεις ένα Crushed Rock Grade 3. Στο Furnace βάζεις το Crushed Rock στο μηχάνημα και βάζεις τα σημάδια σε ένταση 3, 1, 2, 1. Μετά πατάς το Symbol of Flame.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάτε στο σκοτάδι. Κάντε ZOOM-IN στο "διακόπτη" στα αριστερά της πόρτας. Η λογική του γρίφου είναι η εξής: Κάνοντας κλικ στο φεγγάρι να έρθει η σκοτεινή ακτίνα του ήλιου στην πιο νότια/κάθετη θέση. Εν ανάγκη, κάντε κλικ και στη Γη στο κάτω μέρος για να αλλάξουν θέση οι ακτίνες. Μόλις έρθει η σκοτεινή ακτίνα στη νότια θέση, κάντε κλικ στη Γη, ώστε να έρθει το σκοτεινό (καφέ) ημισφαίριο στο πάνω μέρος (σε οριζόντια θέση). Τώρα πια κάντε ξανά κλικ στη Σελήνη. Φωτίζετε τη σκοτεινή πλευρά της Γης, ενεργοποιείται ο διακόπτης και φωτίζεται το δωμάτιο. Διαβάστε το βιβλίο του Henry. Πάρτε τη μικρή πέτρα (stone) από το πάτωμα, ακριβώς δίπλα στη μεγάλη. Κάντε ZOOM-IN στη δεξιά πλευρά όπως κοιτάτε. Πατήστε το πρώτο σύμβολο που είναι στα δεξιά των σκαλιών όπως κοιτάτε (πάει προς τα μέσα). Γυρίστε πίσω και κάνετε ZOOM-IN στον αριστερό τοίχο. Στο σχέδιο έχει εμφανιστεί ένα φωτεινό τεταρτημόριο του ήλιου κάτω αριστερά (λόγω του συμβόλου που πατήσατε). Η λογική του γρίφου είναι να κάνετε τους μισούς ήλιους ολόκληρους και η σειρά των τετραγώνων να παραμείνει ως έχει. Οταν το κάνετε αυτό, ένας μισός ήλιος θα σχηματιστεί και η πόρτα θα έχει ανοίξει. Ξανακάντε ZOOM-IN στα δεξιά και πατήστε και τα άλλα 3 πλήκτρα. Φύγετε και ξανακάντε ZOOM-IN στα αριστερά. Τώρα στις 3 άλλες άκρες θα υπάρχουν 3 σκοτεινά τεταρτημόρια του ήλιου. Καταγράψτε τη θέση τους καθώς και τη θέση-κατεύθυνση της μεγάλης ακτίνας κάθε τεταρτημορίου. Φύγετε και προχωρήστε βόρεια. Εδώ πρέπει να ανάψετε πάλι το φως του δωματίου. Η λογική είναι η ίδια όπως και του προηγουμένου δωματίου. Κάντε ZOOM-IN στον ήλιο στα αριστερά. Δεν μπορείτε να κάνετε τίποτε ακόμη. Φύγετε και κάντε ZOOM-IN στην παγίδα, στο κάτω μέρος της πόρτας, ίσια μπροστά σας... Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

■



Από την εισαγωγή της περιπέτειας.



Από το πολύ εντυπωσιακό φινάλε του παιχνιδιού.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



386DX.



2MB RAM.



Windows 3.1 και άνω και 1.4 MB στο σκληρό δίσκο.



SVGA κάρτα γραφικών. Η κάρτα ήχου είναι προαιρετική.



Το παιχνίδι μάς έδωσε το VERTIGO.

SIMULATION

REVIEW

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

Apache Longbow

...ΣΤΑ ΟΡΙΑ ΤΟΥ ΡΕΑΛΙΣΜΟΥ

Μπορεί στην κατηγορία των flight simulators τα δείγματα να είναι πολλά και η ποιότητα να κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα, ωστόσο στην εξομοίωση των ελικοπτέρων η κατάσταση είναι διαφορετική και το Apache Longbow φιλοδοξεί να τη βελτιώσει.

Του Αργύρη Γιαγιά

SIMULATION

REVIEW

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

Αν και τα παιχνίδια εξομοίωσης είναι ίσως η πιο δημοφιλής κατηγορία των computer games, στην κατηγορία των helicopter simulations δεν έχουν κυκλοφορήσει τίτλοι που να δικαιολογούν το δημοφιλή αυτό χαρακτήρα. Το ΚΑ-50 Warewolf, η πιο πρόσφατη κυκλοφορία την οποία είχαμε παρουσιάσει, σίγουρα δεν διαθέτει στοιχεία αρκετά για την καθιέρωσή του - άλλωστε σε αυτό οφειλόταν και η χαμηλή βαθμολογία του. Απομένουν, λοιπόν, δύο παιχνίδια που διεκδικούν τη νίκη στη μάχη για τα πρωτεία: τα παλαιότερα Gunship 2000 της Microprose και το Commanche - Maximum Overkill της Nova Logic.

Το πρώτο αποτελεί εξέλιξη του πολύ παλιού Gunship και διαθέτει αρκετές βελτιώσεις, ωστόσο τα γραφικά του δεν είναι τόσο καλά όσο αυτά άλλων εξομοιωτών της εποχής του. Το δε Commanche - Maximum Overkill, παρ' ότι στον τομέα των γραφικών και του ήχου είναι σίγουρα το καλύτερο του είδους, ωστόσο -όπως παραδέχτηκε αργότερα και η ίδια η εταιρία- δεν είναι simulation, καθώς έχουν σημειωθεί βασικές παραλείψεις στις λειτουργίες του ελικοπτέρου και τον τρόπο χειρισμού του, κάτι φυσικά που έγινε ώστε το παιχνίδι να είναι προσιτό σε περισσότερους παίκτες.

Εταιρία
Digital Integration
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Flight simulator
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο





Οπως λοιπόν αντιλαμβάνεστε, δεν έχει κυκλοφορήσει κάποιο helicopter simulation που να συνδυάζει σε ικανοποιητικό βαθμό αξιόλογα γραφικά και ήχο και ενδιαφέρον gameplay. Τα χαρακτηριστικά αυτά επιδιώκει να επιδείξει το Apache Longbow, το οποίο κυκλοφόρησε πρόσφατα από την Digital Integration.

Αν το όνομά της δεν σας λέει τίποτα, σας θυμίζουμε ότι πρόκειται για την εταιρία που πριν από δύο χρόνια κυκλοφόρησε το Tornado. Βέβαια, έχει περάσει αρκετός καιρός από την κυκλοφορία του, κατά την άποψή μου όμως παραμένει ένα από τα κορυφαία του είδους σε ό,τι αφορά τον τομέα εξομοίωσης του αεροσκάφους.







Ωστόσο, αν και διέθετε γραφικά πολύ καλής ποιότητας, δεν γνώρισε την αναμενόμενη εμπορική επιτυχία, γεγονός που μάλλον οφείλεται στην όχι και τόσο καλή διαφημιστική προβολή του σε σχέση με αυτήν των αντιπάλων του εκείνης της εποχής. Φαίνεται ότι ακόμα και στα computer games η διαφήμιση παίζει σημαντικό ρόλο, γεγονός που έγινε μάθημα στην Digital Integration, αφού εδώ και τέσσερις μήνες έχει ξεκινήσει μία έντονη διαφημιστική καμπάνια στον ξένο ειδικό Τύπο για το Apache Longbow. Παράλληλα, την ίδια περίοδο δημοσιεύονται διάφορες πα-

ρουσιάσεις του παιχνιδιού, οι οποίες στο σύνολό τους εγκωμιάζουν τις καλές επιδόσεις του παιχνιδιού. Διαθέτει, λοιπόν, όλα τα εχέγγυα για να επιτύχει. Ας το δούμε, όμως, αναλυτικά.

Η εισαγωγή του παιχνιδιού εξασφαλίζει τις θετικές εντυπώσεις του gamer, ο οποίος ικανοποιείται απόλυτα στη σκέψη ότι, σε περίπτωση που και το υπόλοιπο είναι εξίσου καλό, στα χέρια του βρίσκεται μία σίγουρη επιτυχία.

Ξεκινώντας με μερικές από τις αποστολές



και χωρίς να δώσουμε ιδιαίτερη σημασία στο manual, τα πράγματα φαντάζουν εύκολα, χωρίς τελικά να είναι. Ετσι, μετά από ορισμένα εντυπωσιακά crashes, αποφασίζουμε να διαβάσουμε κάποια σημεία του. Αν, όμως, επιμένετε να μη χρησιμοποιείτε βοηθήματα τυπωμένα σε χαρτί, η Digital Integration έχει προνοήσει για εσάς. Ετσι, με το F1, οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να έχετε στην οθόνη σας το πλήρες manual, όπως ακριβώς αυτό είναι τυπωμένο - μάλιστα, από την αρχική οθόνη μπορείτε άμεσα να μεταφερθείτε στη σελίδα που επιθυμείτε. Πρόκειται για μία δυνατότητα την οποία μπορεί να έχουμε συναντήσει και σε άλλα παιχνίδια, ωστόσο σε κανένα από αυτά δεν υπήρχε ολόκληρο το manual του παιχνιδιού σε ηλεκτρονική μορφή. Ας ξαναγυρίσουμε, όμως, στα του παιχνιδιού.





Το Apache Longbow είναι ένας simulator της τελευταίας γενιάς, κατά συνέπεια κατά το δυνατόν πλησίον της πραγματικότητας - στο βαθμό που κάτι τέτοιο είναι δυνατόν να λεχθεί. Αν και έχουν γίνει ορισμένες παραχωρήσεις ώστε να είναι πιο φιλικό στο χρήστη, το επίπεδο ρεαλισμού κινείται σε πολύ υψηλά επίπεδα. Η συμπεριφορά του ελικοπτέρου βρίσκεται πολύ κοντά στην πραγματική (για το τελευταίο ζητήσαμε τη γνώμη εν ενεργεία πιλότου ελικοπτέρου της Ελληνικής Πολεμικής Αεροπορίας), κάτι που ταυτόχρονα σημαίνει ότι είναι αρκετά δύσκολο να το χειριστεί κάποιος αρχάριος.

Εκτός από τα διάφορα options και preferences του παιχνιδιού, από τη βασική οθόνη επιλέγουμε flight και από εκεί μπορούμε να διαλέξουμε practise, simple missions και campaign. Υπάρχουν πάρα πολλές αποστολές εκπαίδευσης όπου απλώς χτυπάμε οποιονδήποτε στόχο χωρίς το φόβο αντιαεροπορικών πυρών. Στις κανονικές μεμονωμένες αποστολές τα πράγματα είναι σαφώς πιο δύσκολα και πιο ρεαλιστικά. Σημειωτέον δε ότι οι αποστολές -όπως και τα campaigns- χωρίζονται σε τρεις περιοχές: Υεμένη, Κορέα και Κύπρο (η τελευταία, όπως ήταν φυσικό, τράβηξε περισσότερο το ενδιαφέρον μας). Εκτός του πλήθους των αποστολών αναφέρουμε και την ποικιλία τους ως προς τον αντικειμενικό τους σκοπό. Ετσι, εκτός των διάφορων "kills" που πρέπει να κάνουμε συνήθως, θα πρέπει να οργανώσουμε σωστά και προσεκτικά το σχέδιο πτήσης. Σε αυτό θα

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

CTRL ESC	Τέλος αποστολής
P	Pause
TAB	Συμπίεση χρόνου
SHIFT TAB	Ακύρωση συμπίεσης χρόνου
CTRL J	Joystick on/off
ALT J	Calibrate Joystick
cursor keys	Κινήσεις κατεύθυνσης
+,- (αριθμ.)	Αύξηση, μείωση ώθησης
1-0	Αύξηση ώθησης κατά 10%
B	Φρένα
O	Autohover
[	Ενδειξη αριστερής οθόνης
]	Ενδειξη δεξιάς οθόνης
N	Επόμενο waypoint
Shift N	Προηγούμενο waypoint
Backspace	Επόμενος στόχος
+	Προηγούμενος στόχος
L	Lock/Unlock target
R	Radar mode
G	Radar range
M	Radar target priority
V	PNVS on/off
E	ECM on/off
D	Μετάδοση δεδομένων αναγνώρισης
Enter	Επιλογή όπλου
Space	Πυροδότηση όπλου
C	Chaff
F	Flare
CTRL C	Auto chaff/flare on/off
F2	Μπροστινή όψη
F3	Μπροστινή όψη πολυβολητή
F4	Αριστερή όψη
F5	Δεξιά όψη
F6	Εξωτερική όψη
F7	Οψη όπλων
F8	Στόχος όπλου
F9	Στόχος lock
F10	Εξωτερική όψη
F11	Οψη θεατών
< / >	Zoom in/out

μας βοηθήσει και ο αναλυτικός χάρτης που εμφανίζεται πριν από το ξεκίνημα της αποστολής και στη συνέχεια το briefing αυτής. Πρόκειται για τον ίδιο χάρτη που εμφανιζόταν και στο Tornado, και αν τον θυμάστε θα ξέρετε ότι περιέχει πάρα πολλές λεπτομέρειες (πολλά waypoints), ενώ παράλληλα μας επιτρέπει να δούμε μέχρι και σε ένα μικρό video το έδαφος σε κάποια συγκεκριμένη περιοχή. Με τη βοήθεια, λοιπόν, του χάρτη και του briefing μπορούμε να ξεκινήσουμε την αποστολή στην οποία όμως θα πρέπει να κάνουμε συνετή χρήση των πυρομαχικών του ελικοπτέρου, μια και οι ριπές του πολυβόλου αλλά και οι hellfire πύραυλοι είναι περιορισμένοι.

Τα όπλα που υπάρχουν στο Apache είναι τα συνήθη των ελικοπτέρων και εάν έχετε παίξει κάποιο παρόμοιο παιχνίδι δεν θα έχετε πρόβλημα. Υπάρχουν οι hellfire (τηλεκατευθυνόμενοι με laser πύραυλοι αέρος-εδάφους) που προορίζονται κυρίως για tanks, οι stingers που είναι πύραυλοι αέρος-αέρος και, τέλος, το πολυβόλο των 30mm, ισχύος ικανής να διαλύσει ακόμα και tank. Μάλιστα, το τελευταίο -παρόλο που σε άλλα παιχνίδια δεν χρησιμοποιείται ιδιαίτερα- εδώ είναι πολύ χρήσιμο, αφού μπορούμε να σημαδεύουμε στόχους που δεν είναι ακριβώς μπροστά μας, όπως συνήθως, αλλά έχουν γίνει LOCK από το ραντάρ του ελικοπτέρου - αρκεί βέβαια να βρίσκονται εντός της εμβέλειας του όπλου.

Μετά την αναφορά μας στις αποστολές και τα όπλα του παιχνιδιού, θα προσεγγίσουμε το γενικότερο αίσθημα που προξενεί στον παίκτη. Σίγουρα, το Apache Longbow δεν μπορεί να συναγωνιστεί το Commanche στον τομέα των γραφικών αλλά και το τελευταίο δεν μπορεί να συναγωνιστεί το πρώτο στον τομέα του ρεαλισμού. Μάλιστα, δεν θα μπορούσε κανείς να υποστηρίξει τόσο ότι τα γραφικά του Apache Longbow είναι άσχημα, αλλά - κυρίως - ότι διαθέτουν ένα παρουσιαστικό που θυμίζει παλαιότερα παιχνίδια. Τα πάντα είναι πολύ καθαρά και οι φωτοσκιάσεις φαίνεται ότι γίνονται με τον καλύτερο τρόπο. Παρ' όλα αυτά, το όλο ύφος δεν μοιάζει φυσικό, τουλάχιστον όσο αυτό επιτυγχανόταν στο Commanche.

Στον αντίποδα, ο χειρισμός του ελικοπτέρου είναι θαυμάσιος και όλες οι λειτουργίες δείχνουν να δουλεύουν όπως και στο κανονικό ελικόπτερο. Σημειώνουμε δε ότι, παρά την ακρίβεια του παιχνιδιού κατά τις προσγειώσεις, θα πρέπει να προσέχετε, καθώς υπάρχει περίπτωση να επιχειρεί προσγείωση και άλλο ελικόπτερο. Επίσης, αναφέρουμε ότι έχει γίνει μία παραχώρηση ενόψει του πιο απλού gameplay. Ετσι, ενώ το Apache είναι δύο θέσεων με τον πίσω πιλότο να ελέγχει κυρίως τα οπλικά συστήματα, στο παιχνίδι δεν έχει γίνει κάτι ανάλογο με το f-14 fleet defender και έτσι όλες οι λειτουργίες ελέγχονται από έναν παίκτη σε μία οθόνη. Αν θέλετε, όμως, την απόλυτη εξομοίωση μπορείτε να πιλοτάρετε δύο άτομα το ελικόπτερο -όπως και στην πραγματικότητα- αλλά σε περιβάλλον δικτύου ή σύνδεσης δύο υπολογιστών μέσω modem ή serial link. Ετσι, όπως και στο Tornado, υποστηρίζονται όχι απλώς 2 αλλά μέχρι 16 παίκτες σε περιβάλλον δικτύου, με αποτέλεσμα να μπορούμε να παίξουμε εναντίον κάποιου άλλου, μαζί με κάποιον άλλον σε άλλο ελικόπτερο (wingman) ή ακόμα και στο ίδιο. Κατόπιν, λοιπόν, όλων των ανωτέρω φτάνουμε στα αποτελέσματα. Το Apache Longbow είναι το καλύτερο simulation ελικοπτέρου και μάλλον θα είναι για πολύ καιρό, αφού δεν φαίνεται στον ορίζοντα κάτι ικανό να το αντιμετωπίσει. Περιέχει επίπεδο ρεαλισμού παρόμοιο με αυτό που βρίσκουμε στο Flight Unlimited και σίγουρα θα αποτελέσει σημείο αναφοράς. Αν και υπάρχουν άλλα παιχνίδια που σίγουρα δείχνουν καλύτερα (Commanche), ωστόσο δεν καταφέρνουν να έχουν τον επιτυχή συνδυασμό του Apache Longbow: καλό gameplay, υψηλό ρεαλισμό, πλήθος αποστολών και δυνατοτήτων σε περιβάλλον δικτύου. Σίγουρα, λοιπόν, ο ρεαλισμός είναι το σημείο του παιχνιδιού στο οποίο έχει δοθεί έμφαση. Ετσι, εάν προτιμάτε ένα πιο arcade παιχνίδι, τότε το Apache Longbow σίγουρα δεν θα σας αρέσει. Αν, όμως, θέλετε κάτι που να πλησιάζει κατά το δυνατόν το πραγματικό, τότε έχετε κάνει τη σωστή επιλογή. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Για τους κυνηγούς της απόλυτης εξομοίωσης, αλλά γενικώς για όλους όσοι θέλουν έναν αξιοπρεπή και helicopter simulator.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	94

94%





ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- 486.
- 8 MB RAM.
- CD.
- SVGA.
- Το πακέτο περιέχει 1 CD και μας το έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου.

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Κατά τη διάρκεια των Χριστουγέννων θα γίνουν οι συναντήσεις με όσους έχουν απαντήσει - ενδιαφερθεί - για τη δημιουργία ελληνικών adventure και RPGs. Αναμείνατε οδηγίες.

Επειδή έως τώρα έχω βρει τρία λάθη στον κώδικα (!!) του Web site της Bethesda, η εταιρία μού έστειλε, σχεδόν από τους πρώτους, το demo του καινούριου της παιχνιδιού The Terminator: Future Shock, για να το δοκιμάσω!!! Δεν είναι adventure αλλά ένα Doom-οειδές action game. Το προώθησα στο "αδελφό" περιοδικό Multimedia για να το βάλουν στο CD τους. Περιμένουμε τα σχόλιά σας για το τι θα θέλατε να αλλάξει, τις βελτιώσεις που κατά τη γνώμη σας χρειάζεται κ.λπ. στη διεύθυνση shock@bethsoft com, για όσους έχουν πρόσβαση στο Internet, φυσικά.

Τα ψέματα τελείωσαν. Οι δύο πλέον αναμενόμενες παραγωγές computer games θα κυκλοφορήσουν οριστικά στο διάστημα μεταξύ Νοέμβρη-Δεκέμβρη. Μιλάμε, φυσικά, για το DIG της LucasArts; (περίπου 5 χρόνια) και το STONEKEEP (άλλοι μιλάν για 5 χρόνια και άλλοι για 8!!!) της Interplay.

Είχανε δεν είχανε οι εταιρίες παραγωγής με επικεφαλής την Origin κατόρθωσαν να δημιουργήσουν μια καινούρια γενιά παιχνιδιών που δεν χωράει στις μέχρι τώρα κλασικές κατηγοριοποιήσεις του είδους. Το όνομά της; Action X, όπου X=Adventure, RPG, Strategy, Simulations κ.λπ.

Η ιδιομορφία της είναι ότι πρόκειται για μια νέα γενιά παιχνιδιών όπου τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά είναι κυριολεκτικά μοιρασμένα. Ετσι, τα BIOFORGE, FADE TO BLACK είναι action adventure, το SYSTEM SHOCK action RPG/Strategy, το CRUSADER: NO REMORSE action strategy και ...πάει λέγοντας. Πιστεύω ότι είναι ανάγκη να δημιουργηθούν και αντίστοιχες καινούριες στήλες στο περιοδικό. Οσα μπορώ (action adventure/RPGs) θα τα παρουσιάζω από τις στήλες των adventure και RPGs, αλλά είναι προφανές ότι ο χώρος δεν μπορεί να καλύψει πλέον τις ανάγκες που έχουν δημιουργηθεί. Το τελευταίο αναμενόμενο και πολλά υποσχόμενο action adventure είναι το CYBERMAGE της Origin.

Οι SSI/Mindscape, που δυστυχώς δεν έχουν ακόμη WEB ή FTP site στο Internet, κυκλοφόρησαν ήδη το THUNDERSCAPE που θα παρουσιάσουμε στο επόμενο τεύχος, ενώ σε λίγο αναμένεται ένα τελείως διαφορετικό και πολύ εντυπωσιακό RPG, το ENTOMORPH. Και τα δύο περιέχουν καινούριους κόσμους των ADD.

Το MISSION CRITICAL της Legend, ένα διαστημικό adventure, θα είναι η πρώτη προσπάθεια της εταιρίας για την είσοδό της στο χώρο των παραγωγών που βασίζονται στην τεχνολογία αιχμής. Βιντεοσκοπημένοι ηθοποιοί, χώροι κ.λπ. Ανάμεσα στους πρωταγωνιστές είναι.και ο Michael Dorn, γνωστός από το STAR TREK: THE NEXT GENERATION.

Η Capstone θα κυκλοφορήσει δύο τίτλους που σίγουρα θα συζητηθούν πολύ. Ο πρώτος είναι το WITCHAVEN, ένα 3-D RPG με πολύ εντυπωσιακή δράση και υποβλητική ατμόσφαιρα. Το δεύτερο είναι έ-

CRITICAL MISSION ΤΗΣ LEGEND













να click και point adventure, το CHRONOMASTER. Το αξιοσημείωτο είναι ότι το σενάριο έχει γράψει ο βραβευθείς με τα Hugo και Nebula συγγραφέας επιστημονικής φαντασίας Roger Zelazny, αλλά και το ότι τη δημιουργία του έχει αναλάβει η DreamForge, η εταιρία που μας έχει δώσει τα THE SUMMONING, VEIL OF DARKNESS, MENZOBERRANZAN, RAVENLOFT και SHADOWCASTER. Η ιστορία του είναι υψηλής τεχνολογίας και εντυπωσιακή. Ολα αρχίζουν όταν λαμβάνει χώρα το γεγονός που ονομάστηκε Pasqua Wipeout. Επτά κορυφαίοι πειρατές του διαστήματος πέφτουν πάνω σε έναν κόσμο γνωστό ως Pasqua και, αφού κλέβουν όλα τα υλικά αγαθά, σκοτώνουν σχεδόν όλους τους κατοίκους του. Τα πλούτη αυτά τα χρησιμοποιούν για να αποκτήσουν καινούρια ονόματα και να κατοικήσουν νέους κόσμους, ειδικά φτιαγμένους γι' αυτούς!!! Μετά από κάμποσα χρόνια όμως "κάποιος" αρχίζει να "κλείνει" τους τεχνητούς αυτούς κόσμους και καλούν εσένα, τον Rene Korda, έναν ειδικό στη δημιουργία τεχνητών κόσμων, για να μελετήσει το φαινόμενο. Περιέχει ιδιαίτερα εντυπωσιακή δράση, ενώ έχει δοθεί ιδιαίτερο βάρος στην ύπαρξη πολλαπλών λύσεων για τους περισσότερους από τους βασικούς γρίφους του παιχνιδιού. Τα γραφικά του σε SVGA είναι το κάτι άλλο. Σε απόλυτη αναμονή, λοιπόν...

Μια ακόμη απόφαση της Origin φαίνεται να πέφτει σαν κεραυνός στο χώρο. Ο Richard Garriott ανακοίνωσε ότι όλες οι παραγωγές τους μέσα στο 1996 θα είναι αποκλειστικά για τα Windows 95. Αν αληθεύει, θα φέρει μεγάλη αναταραχή στους χρήστες. Προσωπικά τη θεωρώ πολύ αμφιλεγόμενη.

Ενα ακόμη, τελευταίο, νέο από την Origin. Η εταιρία ετοιμάζει πυρετωδώς το ULTIMA ON-LINE που θα είναι η απάντησή της για τα on-line παιχνίδια στο Internet.

Ανάλογη απόφαση έχει πάρει και η Interplay, κρατώντας όμως κρυφό το ποιο θα είναι το on-line της παιχνίδι. Πάντως, από τη στιγμή που οι δύο αυτές εταιρίες-κολοσσοί μπουν στο χώρο των on-line παιχνιδιών, τίποτε πλέον δεν είναι ή θα παραμείνει όπως το ξέρουμε, αφού ο ανταγωνισμός θα επιφέρει σαρωτικές αλλαγές σε όλα τα επίπεδα.

Η Sierra θα κυκλοφορήσει το TORIN'S PASSAGE του AL LOWE, γνωστού από τα Larry, το οποίο φαίνεται να είναι μια παραλλαγή των King's Quests. Επίσης, θα κυκλοφορήσει και το THE LOST MIND OF DR BRAIN. Το τελευταίο είναι μάλλον το καλύτερο της σειράς, μια και διαθέτει πάρα πολλά και καλά puzzles.

MIRAGE. Κάτι ανάμεσα στα MYST και 7th GUEST. Με θέμα την "Άγρια Δύση", πρέπει να εντοπίσεις τον αξιωματικό Shooter και να τον βοηθήσεις να βρει την απαχθείσα σύζυγό του. Ενα μικρό demo που παρακολούθησα δείχνει πολύ εντυπωσιακό.

Η Broderbund κυκλοφορεί το IN THE 1st DEGREE, ένα adventure που θυμίζει έντονα τα Sherlock Holmes της Viacom. Εσείς ως δημόσιος κατήγορος θα πρέπει να ξεδιαλύνετε μια περίπλοκη υπόθεση δολοφονίας. Δικαστήρια, εξετάσεις μαρτύρων, σωστή εκτίμηση των στοιχείων και όλα τα καλά του είδους.

Τέλος, μια είδηση από την SPA (Software Publishers Association). Στους μήνες Απρίλιο-Μάιο-Ιούνιο υπήρξε άνοδος στις πωλήσεις των προγραμμάτων ψυχαγωγίας (computer games) κατά 135.9% σε σχέση με την αντίστοιχη περσινή περίοδο. Η καταιγίδα, που συνεχώς επαναλαμβάνω στα τελευταία τεύχη, επισημοποιήθηκε... ■

DRUID ΤΗΣ SIR - TECH





ENTOMORPH ΤΗΣ SSI





"Το όνομά μου είναι Merlinus Ambrosius, αλλά οι άνθρωποι με αποκαλούν Merlin. Ναι, ζω ακόμη και θα συνεχίσω να ζω σε κόσμους που δεν μπορείτε ούτε καν να ονειρευτείτε, κόσμους τους οποίους εγώ έχω ήδη δει. Μύθοι σάς λένε ότι παγιδεύτηκα και φυλακίστηκα για τον απέλπιδα έρωτά μου προς μια πανέμορφη μάγισσα. Αφήστε με όμως να σας πω για κείνες τις μέρες που η ανθρώπινη μνήμη δεν έχει καταγράψει. Τότε που υπήρχε η μάχη ανάμεσα στους θεούς. Ο διαβολικός Nudd ηττήθηκε και αλυσοδέθηκε σε έναν χρυσό θρόνο στα έγκατα ενός βουνού...". Από το Arthur της Infocom.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Αυτόν το μήνα ξεκινώ με ένα γράμμα που δημοσιεύτηκε στο τεύχος 65 του Σεπτεμβρίου, στη στήλη της Αλληλογραφίας. Το γράμμα αυτό, έστω και έμμεσα, θέτει ένα θέμα για τη στήλη, το οποίο ασπάστηκε και ο φίλος Βαγγέλης Κράτσας, γνωστός ως Vantor, που μου το επισήμανε. Ο αναγνώστης, λοιπόν, του περιοδικού *Γιάννης Σφέτκος*, θίγοντας το γεγονός ότι το περιοδικό μερικές φορές "παραπληροφορεί", αναφέρει ότι στο review του **LANDS OF LORE** που είχε δημοσιευτεί στο περιοδικό στο τεύχος Σεπτεμβριού 1993, δύο χρόνια πριν, γράφαμε ότι το παιχνίδι έτρεχε και σε 286, ενώ ήταν λάθος, με αποτέλεσμα να το αγοράσει (έχοντας έναν 286) και να "πάνε πεταμένα τα λεφτά του".

Ο αναγνώστης έχει δίκιο, το παιχνίδι απαιτεί 386 και άνω. Χωρίς να θέλω να δικαιολογηθώ, όσοι έχετε το εν λόγω τεύχος διαβάστε το για να θυμηθείτε τα εξής:

Το παιχνίδι είχε παρουσιαστεί από μια δημοσιογραφική έκδοση (δημοσιογραφική με τη "στάμπα" της εταιρίας και όχι πειρατική, αυτό για τους καλοθελητές) που μας είχε στείλει η ίδια η Westwood Studios. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε κανονικά μετά από περίπου δύο μήνες. (Για τους γνωρίζοντες τα των περιοδικών της εταιρίας, η ύλη του τεύχους Σεπτεμβρίου παραδίδεται από τα μέσα Ιουλίου, λόγω παρεμβαλλόμενων διακοπών!) Στην έκδοση αυτή υπήρχαν διάφορα "περίεργα", όπως το ότι δεν μπορούσες να μπεις στο κάστρο της Scotia αλλά και το ότι περνούσες την "ασταθή" γέφυρα, πηγαίνοντας σε μια περιοχή 12-15 νέων τοποθεσιών που αργότερα στην κανονική έκδοση αφαιρέθηκε. Στο άρθρο αυτό αναφέραμε ότι μαζί με τις δισκέτες μάς είχε σταλεί φωτοτυπημένο και ένα μέρος του manual. Φυσικά, δεν υπήρχε το "κουτί" που συνήθως πάνω του αναγράφονται οι πληροφορίες για τις απαιτήσεις του παιχνιδιού. Προσπαθώντας να βρω σε τι τρέχει και έχοντας τότε έναν 386DX/40 βρήκα ένα read.me file μέσα στην 1η δισκέτα, το οποίο έλεγε ότι το παιχνίδι όντας σε δοκιμαστικό στάδιο, θα τρέχει και σε 286! Ετσι, έγραψα την αντίστοιχη πληροφορία στο εν λόγω άρθρο. Το μοναδικό για το οποίο δέχομαι ότι μπορώ να ελεγχθώ είναι το ότι όταν κυκλοφόρησε αργότερα η κανονική έκδοση δεν πρόσεξα τη διαφορά αυτή, ώστε να την επισημάνω στο περιοδικό. Φταίω όμως γιατί πίστεψα την εταιρία;

Αντίστοιχα reviews από δημοσιογραφικές εκδόσεις έχουν γίνει και για τα **DARK SEED, EYE OF BEHOLDER 3, PHANTASMAGORRIA** κ.ά. χωρίς να εμφανιστεί ανάλογο πρόβλημα.

Τέλος, θέλω να επισημάνω ότι όσο και αν ψάξει κάποιος στα reviews μου, στο PIXEL παλαιότερα αλλά και στο PC MASTER τελευταία, δεν θα βρει κάποιο παρόμοιο "λάθος". Επίσης, δεν θεωρώ ότι είναι σωστό κάποιος να ισχυρίζεται ότι πέταξε τα λεφτά του αγοράζοντας ένα πρόγραμμα που δεν έτρεχε στον υπολογιστή του.

Ειδικά για τα adventure και RPGs που πάντοτε αγοράζουμε (οι φίλοι του είδους) υπάρχουν μερικά προγράμματα τα οποία, αν και δεν τρέχουμε στον υπολογιστή μας, παίζουμε σε έναν άλλον κάποιου φίλους μας. Εν πάση περιπτώσει, αν και θεωρώ ότι δεν είναι δικό μου λάθος η αναφορά για 286, ζητώ συγγνώμη από το φίλο αναγνώστη του περιοδικού.

Ας περάσουμε τώρα στα γράμματά σας.

SPACE QUEST 6: *Οι ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΑΡΑΓΚΟΥΔΑΚΗΣ και ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΣΤΑΝΤΟΥΡΑΚΗΣ* ρωτούν πώς κάνεις re-programming το datacorder. Αν και η φωτογραφία στη σελίδα 64 στο review του παιχνιδιού στο προηγούμενο τεύχος θα πρέπει να έχει λύσει τις απορίες σας, ας το δούμε και πιο αναλυτικά.

Ο γρίφος αυτός στηρίζεται στις πληροφορίες που υπάρχουν στο συνοδευτικό manual (όχι το κύριο) του παιχνιδιού, στο "HOT SPOT POLYSORBATE LX" στις σελίδες 7 και 12. Πάρτε μολύβι και χαρτί και με σωστό συσχετισμό των στοιχείων θα βρείτε ότι: Στην πρώτη σειρά πάει το Plate RF με το Chip SPN στο IRQ 9. Στη δεύτερη σειρά το Plate TT με το Chip DEN στο IRQ7. Στην τρίτη σειρά το Plate PS με το Chip FER στο IRQ1. Στην τέταρτη σειρά το Plate FC με το chip REP στο IRQ5 και στην τελευταία το Plate SE με το Chip DIM στο IRQ5. Οι ίδιοι

SPACE QUEST 6



ρωτούν τι κάνεις αργότερα στο παιχνίδι για να απογειώσεις το σκάφος. Χμ! Αλλος ένας γρίφος που θέλει χαρτί, μολύβι αυτοσυγκέντρωση και το βοηθητικό manual. Αυτήν τη φορά στη σελίδα 9 (SOLUTION TO LAST MONTH'S PUZZLE). Εδώ πρέπει να διαβάσεις σωστά τα στοιχεία. Κατά σειρά βάλε λοιπόν, αφού πατήσεις το power button και το ICD button, το fuel 1 στο Lanthanum, το fuel 2 στο Sulfer, το fuel 3 στο Silver και το catalyst στο Neon.

Ως confirmation βάλε το Lasagne. Για όσους αναρωτηθούν πώς βγαίνει αυτό, δείτε ότι Lanthanum-LA, Sulfer=s, Silver=AG, Neon=Ne. Βάλτε τους κωδικούς μαζί και έχουμε LA-S-AG-NE, δηλαδή Lasagne. Δεν είναι προφανές;

✱ Ο *ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΑΡΑΓΚΟΥΔΑΚΗΣ* ρωτά επίσης στο τέλος του παιχνιδιού, ενώ βρίσκεσαι μέσα στο σώμα της Stellar, τι κάνει στο pancreatic duct. Καταρχήν, πρέπει να έχεις πάρει το alveoli από το εξωτερικό μέρος του σκάφους σου από το οποίο μόλις βγήκες, αφού μπήκες στο σώμα της Stellar. Αν δεν το έχεις, γύρνα πίσω στο σκάφος και πάρε το. Κάνε USE το alveoli στο pancreatic duct. Τώρα η κρίσιμη κίνηση είναι να κάνεις κλικ το Mouth icon στο alveoli και ο Roger θα το φουσκώσει σαν μπαλόνι. Η δράση αυτή θα σου δώσει αρκετό χώρο για να σκαρφαλώσεις.



KYRANDIA 2

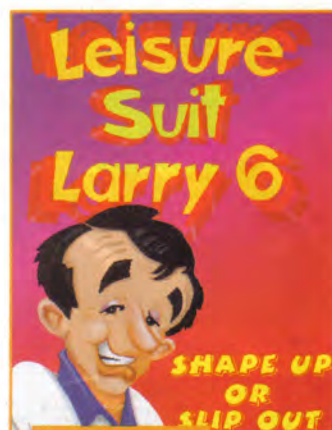

ALONE IN tHE DARK 3

✱ KYRANDIA 2: Η *ΣΑΜΠΙΝΑ ΣΑΧΤΑΧΤΙΝΣΚΑΓΙΑ* από τα Σεπόλια Αττικής ρωτά πώς επισκευάζει την Rainbow machine. Η σωστή σειρά των χρωμάτων είναι: R, O, Y, G, B, I, V. Φυσικά, πρέπει να φτιάξεις από ένα potion κάθε χρώματος.

Ετσι έχουμε: R=RED: (Flying Shoes από hot air + feathers + red leather folis). O=ORANGE: Sandwich από μουστάρδα (ground radish + vinegar) + ground grain + lettuce + cheese). Y=YELLOW: (Snowman από snow + MUSK + feathers + sugar). G=GREEN: (Snakescare από gnarlwood + sulfur + onion + reptile tears + wood stool + hot water).B=BLUE [Teddy Bear από crystal palm fuzz + lead heart (άλλαξέ το σε gold με το Alchemist's magnet προτού το χρησιμοποιήσεις) + 2 black pebbles]. I=INDIGO (αυτό το βρίσκεις μόνος σου, με blueberry + amethest). Τέλος V=VIOLET (Skeptic Spell από horseshoe + rabbit footprint + sweet & sour sauce + reptile tears).

✱ INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS: Πάλι η *ΣΑΜΠΙΝΑ* ρωτά αφού φτάσει στην Ατλαντίδα, σαν team path, και κλέψουν τη Sophia, πώς βρίσκει λίγο φως. Ανέβα τη σκάλα, άνοιξε (open) το stone thing και πάρε το rod. Τώρα σχημάτισε την εντολή PUT BEAD INTO ROD και θα έχεις όσο φως θέλεις.

✱ LARRY 6: Ενα ανυπόγραφο γράμμα ενός φίλου *ΑΕΚτζή* (!) από την Ανάκασα των Αγ. Αναργύρων (όσο και αν έψαξα δεν βρήκα πουθενά στο 5φυλλο γράμμα του το όνομά του!!!) ρωτά πού βρίσκει λάδι για να γεμίσει τη λάμπα που πρέπει να δώσει στη Samarah. Οταν "επιδιορθώσεις" τελεσίδικα την Gammie, αφού δηλαδή της φέρεις το νερό και το πορτοκάλι που σου ζητά, αυτή θα φύγει αφήνοντάς σε στα κρύα του λουτρού. Ουδέν κακό αμιγές καλού. Τώρα γέμισε τη λάμπα με cellulose από το βρυσάκι που υπάρχει στη μηχανή (το λίπος που έχασε!!). Πάρε ένα σπίρτο, άναψέ το (μπορείς ακόμη και στο τζάκι της Samarah) και με αυτό άναψε τη λάμπα.



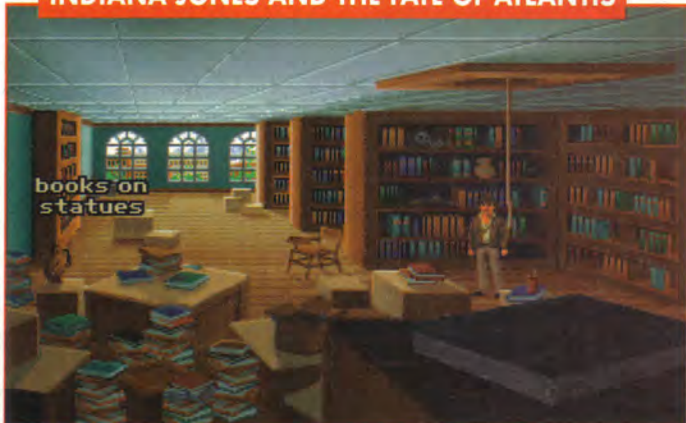
LARRY 6

✱ ALONE IN THE DARK 3: Ο *ΛΕΥΤΕΡΗΣ ΒΑΪΟΠΟΥΛΟΣ* ρωτά τι κάνεις με τον "άλλο εαυτό σου" μετά την ιστορία με το puma.

Μόλις ξαναγυρίσεις στη ζωή πάρε το Soap πίσω από το tanbstone. Πάρε επίσης και το Colf Gun. Τώρα πήγαινε στη δεξαμενή νερού. Αφησε κάτω το Colf Gun. Προχώρα πάνω στον άλλο σου εαυτό και άγγιξέ τον, ώστε να ξαναγίνετε ένας. Τώρα πάρε πίσω το Colf Gun και ανέβα τη σκάλα.

Αυτά προς το παρόν και ως τον άλλο μήνα... καλό adventuring.

■

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS


Σε αυτό το τεύχος παρουσιάζουμε τη λύση ενός από τα πιο πολυσυζητημένα adventures games των τελευταίων χρόνων. Το περίφημο Phantasmagoria της Sierra είναι λοιπόν εδώ, έτοιμο να μας ξεδιπλώσει τα απόκρυφα μυστικά του. Και ως γνήσιο θρίλερ, έχει πολλά τέτοια να μας επιδείξει...

Του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

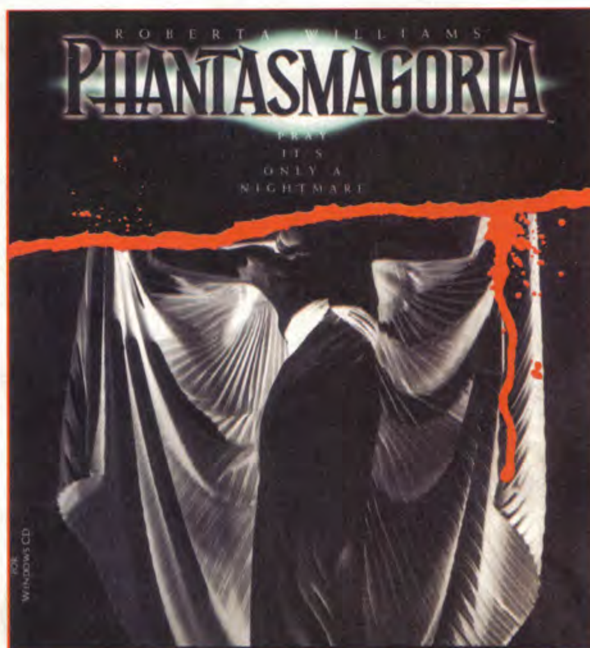
PHANTASMAGORIA

Mission accomplished!

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 (Κυριακή, 16 Οκτωβρίου, 9:00 π.μ.)

Αφού ολοκληρωθεί το εισαγωγικό video με τον Don και την Adrienne, κάνε κλικ στο πάτωμα και η Adrienne θα σηκωθεί όρθια. Κάνε κλικ στο ντουλάπι της κουζίνας στο δεξιό τοίχο και εξέτασε το συρτάρι. Πάρε τα σπίρτα που βρίσκονται εκεί. Προχώρησε βορειοδυτικά και η Adrienne θα ανοίξει την πόρτα του κελαριού. Ανοιξε το φως και εξέτασε το χαλί για να αποκαλυφθεί η καταπακτή. Προσπάθησε να την ανοίξεις. Βλέπεις πως αυτό δεν γίνεται. Βγες από το κελάρι.

Προχώρησε νότια για να βγεις από την κουζίνα και μετά βορειοδυτικά για να μπεις στην τραπεζαρία. Εξέτασε το τζάκι και πάρε τη μασιά. Πήγαινε νότια και εξέτασε τον καθρέφτη. Ξαναμπές τώρα στο κελάρι, άνοιξε το φως και χρησιμοποίησε τη μασιά στην καταπακτή για να την ανοίξεις. Αν τώρα δοκιμάσεις να κατέβεις, η Adrienne θα αρνηθεί, επειδή είναι σκοτεινά. Κάνε κλικ τα σπίρτα πάνω της για να ανάψουν, οπότε αυτόματα θα κατέβει τις σκάλες που οδηγούν στο υπόγειο και θα ανάψει τη λάμπα. Πάρε το σφυρί από το πάτωμα και εξερεύνησε το υπόγειο. Μετά, ανέβα τις σκάλες και βγες από το κελάρι.



Το εξώφυλλο του παιχνιδιού.

Ξαναπήγαινε στην τραπεζαρία και προχώρησε ανατολικά στο χολ. Κάνε ζουμ στο τζάκι και πάρε την εφημερίδα από το πάτωμα. Συνέχισε ανατολικά και μετά βορειοανατολικά. Προσπάθησε να ανοίξεις την πόρτα. Θα διαπιστώσεις ότι είναι κλειδωμένη. Πήγαινε νότια, πίσω στο χολ. Προχώρησε ανατολικά και παίξε στο πιάνο. Κάνε κλικ στο μπαρ και εξέτασε τα μπουκάλια, ωσότου η Adrienne πάρει ένα από αυτά. Δοκίμασε να ανοίξεις την πόρτα στα δεξιά του μπαρ. Θα διαπιστώσεις όμως πως και αυτή είναι κλειδωμένη. Συνέχισε ανατολικά και ανέβα στο επάνω πάτωμα. Ανατολικά μπαίνεις στην κρεβατοκάμαρα της Marie. Πάρε τις κάρτες ταρώ από το κομοδίνο στο δεξιό τοίχο. Πήγαινε δυτικά, άνοιξε το συρτάρι του τραπεζιού και διάβασε το γράμμα που αναφέρεται στο ειδύλλιο της Marie με τον Gaston.

Βγες από την κρεβατοκάμαρα της Marie και προχώρησε δυτικά στην κρεβατοκάμαρα του Carno. Συνέχισε νοτιοδυτικά και εξέτασε το κουτί πάνω στο τραπέζι. Ανοιξέ το και κοίταξε το δαχτυλίδι. Ανοιξε το συρτάρι του κομοδίνου και εξέτασε την τσιγαροθήκη. Παρατηρείς πως υπάρχουν 3 τσιγάρα. Ξάπλωσε στο κρεβάτι και δες το video με τα χέρια που αρπάζουν την Adrienne, ενώ ο Don έρχεται για να τη σώσει. Βγες από το δωμάτιο. Προχώρησε δύο φορές βόρεια και μπες στο δωμάτιο των τροπαίων. Εξέτασε τον καθρέφτη, άγγιξε την καρέκλα και δοκίμασε να λειτουργήσεις το γραμμόφωνο. Βγες και πήγαινε δυτικά. Μπες στο Dark Room, όπου και θα βρεις τον Don. Μετά από τη συζήτηση μαζί του, βγες και προχώρησε ανατολικά. Η Adrienne θα ανέβει τις σκάλες που οδηγούν στον τρίτο όροφο.

Εξέτασε την πόρτα στα δεξιά της Adrienne. Θα ανακαλύψεις πως το κλειδί είναι στην εσωτερική μεριά της κλειδαριάς. Πήγαινε δυτικά στο παιδικό δωμάτιο. Σήκωσε το αρκουδάκι από το κομοδίνο και θα δεις το κεφάλι του να φεύγει.

Προχώρησε νότια και άγγιξε την παράξενη φυσαλίδα. Βγες από το παιδικό δωμάτιο. Βάδισε νότια στο διάδρομο και γύρνα δυτικά. Προχώρησε ανατολικά για να μπεις στο υπνοδωμάτιο της Adrienne. Εξέτασε το κομοδίνο στον αριστερό τοίχο, άνοιξε το συρτάρι και πάρε το χαρτονόμισμα. Πήγαινε νότια και εξέτασε τον υπολογιστή. Βγες από το υπνοδωμάτιο της Adrienne. Προχώρησε δυτικά και μπες στο Conservatory. Εντόπισε και εξέτασε το άγαλμα του Δράκου. Συνέχισε δυτικά μέχρι να βρεις δύο σχέδια. Κοίταξέ τα και τα δύο. Το ένα από αυτά θα ζωγραφίζεται από λίγο σε κάθε κεφάλαιο. Ξαναπήγαινε τώρα στο Dark Room για να δεις τι κάνει ο Don. Κατέβα πάλι στο ισόγειο και βγες από το σπίτι, χρησιμοποιώντας την μπροστινή πόρτα, δεξιά από τις σκάλες. Προχώρησε νότια και μπες στο αυτοκίνητο, το οποίο θα οδηγήσει η Adrienne στην πόλη.

Αφού φτάσεις στην πόλη, προχώρησε βορειοδυτικά στο παλιό σπίτι. Ανοιξε το γραμματοκιβώτιο και διάβασε το γράμμα, για να μά-



θεις ποιος μένει εκεί. Χάιδεψε το σκύλο. Αντιλαμβάνεσαι πως μάλλον θα πρέπει να ψάξεις για κάτι που θα τον "δελεάσει", αφού δεν είναι τόσο φιλικός. Πήγαινε ξανά στην τοποθεσία όπου βρίσκεται το αυτοκίνητο και συνέχισε βορειοανατολικά στην πόλη. Το παλαιοπωλείο είναι μεν κλειστό, ίσως όμως να είναι ανοικτό αύριο. Μπες στο μεσιτικό γραφείο και συνέχισε να μιλάς στο μεσίτη, μέχρι να πει στην Adrienne να ψάξει για κλειδιά. Τότε, άνοιξε το ντουλαπάκι και η Adrienne θα πάρει το κλειδί. Φύγε και πήγαινε δυτικά στο κατάστημα. Παρατηρείς πως και αυτό είναι κλειστό. Προχώρησε νότια στο αυτοκίνητο και πήγαινε πίσω στο σπίτι. Μπες από την μπροστινή πόρτα.

Προχώρησε νοτιοδυτικά και δοκίμασε το κλειδί από το μεσιτικό γραφείο στη διπλή πόρτα. Δεν ταιριάζει. Πήγαινε νοτιοδυτικά και μετά βορειοανατολικά. Δοκίμασε το κλειδί στην πόρτα της βιβλιοθήκης. Μπίνγκο! Κάνε κλικ στο περιοδικό πάνω στο τραπέζι. Εξέτασε το γραφείο στη δεξιά γωνία και, κατόπιν, το άγαλμα που είναι πάνω στο γραφείο, προκειμένου να το πάρεις. Κάνε κλικ στο συρτάρι για να διαβάσεις το γράμμα του Carno. Προχώρησε βόρεια και εξέτασε το τζάκι.

Κοίταξε προσεκτικά, διότι η Adrienne θα μετακινήσει κατά λάθος ένα χαλαρό τούβλο, δημιουργώντας μία τρύπα. Κοίταξε μέσα από την τρύπα και θα ανακαλύψεις ένα κρυφό δωμάτιο. Δοκίμασε να αφαιρέσεις και άλλα τούβλα, με τη μασιά και το σφυρί. Ομως, δεν θα τα καταφέρεις. Εξέτασε το άγαλμα από το inventory και θα δεις πως κρύβει ένα letter opener! Χρησιμοποίησέ το στο τζάκι και η Adrienne θα μπορέσει να βγάλει αρκετά τούβλα, ώστε να εισχωρήσει στο μυστικό δωμάτιο.

Αφού μπεις, προχώρησε δυτικά και εξέτασε το βιβλίο στο ιερό, προκειμένου να διαβάσεις για το οικογενειακό δέντρο του Carno. Ανοιξε το κουτί και δες το Κακό να δραπετεύει. Το video δείχνει το Κακό να κατευθύνεται προς τα πάνω, στο Dark Room. Η Adrienne καταλήγει στο Dark Room μαζί με τον Don και το πρώτο κεφάλαιο τελειώνει.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 (Δευτέρα, 17 Οκτωβρίου, 10:00 π.μ.)

Inventory: Χαρτονόμισμα, σφυρί, εφημερίδα, κλειδί, μασιά, κάρτες ταρώ.

Μετά το video, κατέβα στο ισόγειο και άκου τη μουσική. Ξαναγύρνα στο δεύτερο πάτωμα και μπες στην αίθουσα των τροπαίων, για να δεις το γραμμόφωνο να λειτουργεί. Βγες από το σπίτι και πήγαινε στην πόλη. Μπες στο παλαιοπωλείο, που είναι τώρα ανοικτό. Εξέτασε τη γυάλινη προθήκη, για να δεις το σταυρό.

Μίλα με τη Lou, μέχρι να μιλήσει για όλα όσα ξέρει, και μετά φύγε. (Η Lou ίσως δώσει στην Adrienne κάποια παλιά άρθρα εφημερίδων για να τα διαβάσει. Αν δεν το κάνει τώρα, θα το κάνει αργότερα στο παιχνίδι.) Μπες στο μεσιτικό γραφείο, δες το video και βγες. Πήγαινε στο κατάστημα, που είναι τώρα και αυτό ανοικτό. Μίλησε με τον ιδιοκτήτη για να πάρεις το drain cleaner. Πλήρωσε με το χαρτονόμισμα το Harve και αυτός θα πει στην Adrienne για το Malcolm.

Προχώρησε δυτικά και μετά νότια. Διάβασε την επιγραφή πάνω από το βαρέλι. Πάρε ένα κόκαλο από το βαρέλι. Ξαναπήγαινε τώρα στο παλαιοπωλείο και μίλα με τη Lou για να μάθεις περισσότερα για το Malcolm και τη νοσοκόμα του, την Ethel. Τώρα, ξαναγύρισε στο σπίτι.


Ενας σκελετός, που μπορεί όμως να αποβεί ιδιαίτερα χρήσιμος...

Μπες στο στάβλο. Προχώρησε στο χώρισμα αριστερά της Adrienne και ο Spaz θα πηδήξει από πάνω. Πήγαινε νότια και θα βρεις ενδείξεις πως κάποιος μένει εδώ. Κάνε κλικ στα τσουκάλια και θα εμφανιστεί ο Don. Δώσε του το drain cleaner. Αν ο Don φύγει χωρίς αυτό, πήγαινε στο Dark Room, χτύπα την πόρτα και θα το πάρει. Εδώ τελειώνει το δεύτερο κεφάλαιο.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Ακόμα και αν ο Don πάρει το drain cleaner στο στάβλο, η Adrienne πρέπει να επιστρέψει στο Dark Room, προκειμένου να ολοκληρωθεί το κεφάλαιο.


Ετσι περνάς το χάσμα ξεφεύγοντας από το δαίμονα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 (Πέμπτη, 20 Οκτωβρίου, 12:30 μ.μ.)

Inventory: Κόκαλο, σφυρί, κλειδί, εφημερίδα, μασιά, κάρτες ταρώ.

Αφού δεις το "πικ-νικ" video, κάνε κλικ στο μεγάλο δέντρο στα δεξιά, προκειμένου να συναντήσεις το Cyrus. Θα σου πει πως η μητέρα του χρειάζεται βοήθεια, οπότε ακολούθησέ τον στο στάβλο. Μίλα στη Harriett και το Cyrus και μετά ανέβα τη σκάλα. Πάρε την τσουγκράνα και χρησιμοποίησέ τη

στην τροχαλία, για να τη φέρεις πιο κοντά. Τότε, κάνε κλικ στην τροχαλία και θα σώσεις τη Harriett.

Εξέτασε την τρύπα και παρατήρησε το καρφί. Αφαιρεσέ το με το σφυρί και κατέβα κάτω, όπου η Adrienne θα μιλήσει με το Cyrus και τη Harriett. Προχώρησε νοτιοδυτικά για να τους ακολουθήσεις και μετά μίλησέ τους πάλι. Βγες από το στάβλο.

Μπες στο σπίτι και πήγαινε στην κλειδωμένη πόρτα στο τρίτο πάτωμα. Πάρε την εφημερίδα από το inventory και χρησιμοποίησέ τη στην πόρτα. Η Adrienne θα τη σπρώξει κάτω από την πόρτα, στο άνοιγμα. Μετά κάνε κλικ το καρφί στην πόρτα, για να σπρώξεις το κλειδί από την κλειδαρότρυπα στο πάτωμα. Τέλος, τράβηξε την εφημερίδα για να πάρεις το κλειδί. Ο γρίφος αυτός λύνεται εναλλακτικά και με τη μασιά, αντί για την εφημερίδα. Ξεκλείδωσε τώρα την πόρτα για να μπεις στο Tower Room. Ανοιξε την πόρτα στο άκρο δεξιά και μπες στο υπνοδωμάτιο του Malcolm. Πάρε το βιβλίο από το κομοδίνο και διάβασε την αφιέρωση. Κοίταξε από το παράθυρο. Θα δεις το Greenhouse.


Είναι λίγο πεινασμένο το ατιμούλικο...

Βγες από το δωμάτιο και πήγαινε στο χολ. Μόλις ακούσεις κλάμα μωρού, πήγαινε στο παιδικό δωμάτιο και θα δεις μία παράξενη σκηνή. Κατόπιν, κατευθύνσου στο υπνοδωμάτιο της Adrienne και εξέτασε τον υπολογιστή, όπου θα δεις το μήνυμα "YOU HAVE DANGER", ανάμεσα σε άλλες, ακατάληπτες φράσεις. Τώρα, πήγαινε πάλι στην πόλη, στο σπίτι του Malcolm.

Δώσε το κόκαλο στο σκυλί και αυτό θα σε αφήσει να μπεις. Χτύπα την πόρτα. Την πρώτη φορά, η Ethel δεν θα σε δεχτεί. Ξαναχτύπα, όμως, δώσε της το βιβλίο και εκείνη θα σε καλέσει μέσα. Δες το video, όπου η Adrienne μιλά στο Malcolm. Γύρνα στο σπίτι και δες το video με τον Don και την Adrienne, μόλις η τελευταία βγει από το αμάξι. Το τρίτο κεφάλαιο τελειώνει.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 (Παρασκευή, 21 Οκτωβρίου, 7:00 π.μ.)

Inventory: Σφυρί, δύο κλειδιά, εφημερίδα, μασιά, κάρτες ταρώ.

Μετά το video με το βιασμό, η Adrienne βρίσκεται στο υπνοδωμάτιό της. Βγες και πήγαινε στην κρεβατοκάμαρα του Carno. Πάρε το κολιέ από το τραπέζι. Θα ακουστούν κάποιες φωνές και θα εξαφανιστεί. Κατέβα στο ισόγειο. Θα εμφανιστεί η Harriett και θα μιλήσει με την Adrienne. Συνέχισε να της μιλάς, μέχρι να σου πει για το κτίριο στο δάσος. Ακολούθησέ την στην κουζίνα και δώσε της τις κάρτες ταρώ.

Βγες έξω (από την πλαϊνή πόρτα της τραπεζαρίας). Μίλα στο Cyrus και δες το video, όπου πειράζει τη γάτα. Φύγε και ξαναγύρισε. Μίλα πάλι στο Cyrus και μετά ακολούθησέ τον. Προχώρησε ανατολικά, βορειοδυτικά, νοτιοδυτικά και νοτιοανατολικά, για να τον βρεις. Αφού ρίξει το δέντρο και φύγει, χρησιμοποίησε τον κορμό για να περάσεις απέναντι. Πήγαινε ανατολικά και πάρε το φακό του τηλεσκοπίου. (Προσοχή, διότι το αντικείμενο ίσα που διακρίνεται.)

Συνέχισε ανατολικά και μπες στο Greenhouse. Προχώρησε ανατολικά και σήκωσε τη μεγάλη γλάστρα, για να βρεις ό,τι απέμεινε από τη Hortencia. Προχώρησε δυτικά και πάρε το μυστρί για να δεις το video της δολοφονίας της. Η Adrienne θα φύγει τρέχοντας από το Greenhouse και θα καταλήξει στο τηλεσκόπιο. Βάλε το φακό στο τηλεσκόπιο και μετά χρησιμοποίησέ το για να δεις το παράθυρο στο Tower Room. Γύρισε στο σπίτι, όπου θα δεις ένα παράξενο φορτηγό να έχει παρκάρει.


Μερικές σταγόνες αίματος ενεργοποιούν την κρυμμένη δύναμη του talisman.

Μπες από την μπροστινή πόρτα και μίλα στο Mike, τον τεχνικό του τηλεφώνου. Πήγαινε στο Tower Room. Καθώς η Adrienne περνά από το Dark Room, θα δεις ένα video με τον Don. Συνέχισε για το Tower Room και βρες ένα κούφιο τοίχωμα στα αριστερά. Χρησιμοποίησε το σφυρί στο τοίχωμα και μπες στη σοφίτα. Κοίταξε τις εικόνες, άνοιξε το μπαούλο και πάρε την καρφίτσα. Διάβασε επίσης το diary. Κατέβα στο ισόγειο και δες το video με τον Don και το Mike. Μόλις τελείωσες και το τέταρτο κεφάλαιο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 (Παρασκευή, 21 Οκτωβρίου, 8:30 μ.μ.)

Inventory: Καρφίτσα, δύο κλειδιά, σφυρί, μασιά.

Μετά το video, εξέτασε τον υπολογιστή και παρατήρησε τις φράσεις "GET OUT" και "DO NOT TRUST". Πήγαινε στη σοφίτα και παρατήρησε την αντανάκλαση στον καθρέφτη. Κοίταξε στον καθρέφτη και θα δεις το video της δολοφονίας της Leonora. Κατέβα στο δωμάτιο των τροπαίων και κοίτα στον καθρέφτη για να δεις το video της δολοφονίας της Regina. Πήγαινε στο ισόγειο, όπου ο Cyrus θα σου πει να πας στο στάβλο. Κατευθύνσου εκεί και παρακολούθησε την πνευματιστική συγκέντρωση.

Κοίταξε στην πισίνα, στα αριστερά της πλαϊνής πόρτας, για να βρεις τα πτώματα των Sofia και Spaz. Η Adrienne θα καταλήξει στην τραπεζαρία και εκεί, κοιτώντας στον καθρέφτη, θα δεις το video της δολοφονίας της Victoria. Η Adrienne θα βρεθεί στην κουζίνα. Κατέβα στο υπόγειο και θα ακούσεις το κλάμα κάποιας γυναίκας. Προχώρησε βορειοδυτικά και μετά βόρεια και η Adrienne θα μπει σε ένα μικρό δωμάτιο. Δες το χέρι που εμφανίζεται πίσω της. Βγες από το υπόγειο.

Οταν ακούσεις μουσική, βγες από το σπίτι και πήγαινε στο περίπτερο του κήπου. Θα έχει εμφανιστεί ένα κόκκινο τριαντάφυλλο στην αρχή του διαδρόμου προς το περίπτερο. Εξέτασέ το και θα δεις το video με τον Gaston και τη Marie. Ξαναγύρνα στο σπίτι. Ανέβα στο conservatory. Θα παρατηρήσεις πως το άγαλμα του δράκου έχει αλλάξει θέση. Εξετάζο-

ντας τη φωτεινή δέσμη στον τοίχο, θα αποκαλύψεις ένα μυστικό πέρασμα. Μπες και χρησιμοποίησε τον ανελκυστήρα στα δεξιά, προκειμένου να κατέβεις. Σήκωσε το άσπρο αντικείμενο από το έδαφος για να αποκαλύψεις το αποτσίγαρο. Κοίταξε από την τρύπα στα αριστερά, στην κρεβατοκάμαρα της Marie. Τράβηξε το μοχλό για να φανερωθεί η μυστική είσοδος στο δωμάτιο και η Adrienne θα μπει μέσα. Βγες από το μυστικό πέρασμα, συνέχισε βόρεια και χρησιμοποίησε τον ανελκυστήρα στα αριστερά.

Προχώρησε βορειοανατολικά και βρες το χάσμα. Προχώρησε νοτιοανατολικά και κάνε κλικ στο διακόπτη για να μπεις στο θέατρο. Πρέπει να θυμάσαι καλά την τοποθεσία αυτή. Προχώρησε νότια στο Make-Up Room, αριστερά από την καρέκλα.

Ανοιξε το ντουλάπι για να βρεις τη φωτογραφία των Carno και Malcolm στο επάνω ράφι. Εξέτασε το πόστερ και βγες από το δωμάτιο. Κοίταξε την καρέκλα και δες το video. Βγες από το θέατρο από τη διπλή πόρτα και δες τον Don στο χολ. Μόλις τελείωσες και το πέμπτο κεφάλαιο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6 (Σάββατο, 22 Οκτωβρίου, 9:20 π.μ.)

Inventory: Καρφίτσα, σφυρί, δύο κλειδιά, φωτογραφία, μασιά.

Μετά το video, πήγαινε στη βιβλιοθήκη και μπες στο παρεκκλήσι από το τζάκι. Ανοιξε το κουτί από όπου είχε ξεφύγει το Κακό στο πρώτο κεφάλαιο και διάβασε το βιβλίο. Μία νέα έξοδος έχει τώρα ανοίξει. Συνέχισε νοτιοανατολικά και μπες στο μυστικό πέρασμα δεξιά της Adrienne. Ακολούθησε το πέρασμα και η Adrienne θα βρεθεί στην κρύπτη. Εξετάζοντας τις επιγραφές στους τάφους, θα ανακαλύψεις πως ανήκουν στους Carno και Marie. Χρησιμοποίησε τη μασιά στον αριστερό τάφο και θα βρεις το πτώμα της Marie. Παρατήρησε πως στο χέρι της υπάρχει ένας σταυρός. Μετά, άνοιξε με τη μασιά το δεξιό τάφο για να δεις το πτώμα του Carno. Προχώρησε βορειοδυτικά και εξέτασε τους τάφους. Θα ανακαλύψεις ότι ακόμα δύο σύζυγοι είναι θαμμένες εδώ.

Ξαναγύρνα στο χολ και ανέβα στο υπνοδωμάτιο της Marie. Κοίταξε τον καθρέφτη και θα δεις ένα σημαντικό video. Πήγαινε τώρα στην μπροστινή πόρτα και μίλα με το Mike. Βγες και κατευθύνσου στο στάβλο. Συνέχισε νότια και θα δεις το video με τη Harriett και το Cyrus να φεύγουν. Μίλα τους, μέχρι να μην έχουν τίποτα να σου πουν και, κατόπιν, φύγε στην πόλη. Μίλα ξανά με το Malcolm, δίνοντας τη φωτογραφία αυτή τη φορά στην Ethel. Δώσε μεγάλη προσοχή στα λόγια του Malcolm. Πήγαινε στο παλαιοπωλείο και αντάλλαξε την καρφίτσα με το σταυρό. Γύρνα στο σπίτι και μπες από την μπροστινή πόρτα, για να δεις το video της δολοφονίας του Mike από τον Don. Ολοκλήρωσες το έκτο κεφάλαιο.



Η τελευταία εμφάνιση του δαίμονα προτού χαθεί για πάντα από τη ζωή της Adrienne (ή, τουλάχιστον, μέχρι το sequel).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7 (Σάββατο, 22 Οκτωβρίου, 3:30 μ.μ.)

Inventory: Σταυρός, σφυρί, δύο κλειδιά, μασιά.

Μετά το video, θα παρατηρήσεις πως ο Don κατέστρεψε τον υπολογιστή. Από το παιδικό δωμάτιο πάρε το σπασμένο γυαλί. Μπες στο θέατρο και εξέτασε τη μηχανή προβολής, που βρίσκεται δεξιά από την καρέκλα. Θα δεις το video με τον Carno να καίγεται. Από το Make-Up Room πάρε το snowman. Πάρε μία βαθιά ανάσα και μπες στο Dark Room.

Μόλις τελειώσει το video, πιάσε το οξύ στα δεξιά της Adrienne και ρίξε το στο πρόσωπο του Don. Πάρε το βιβλίο από το τραπέζι και δοκίμασε να ξεφύγεις. Ο Don θα φτάσει την Adrienne και θα την οδηγήσει στο "Θρόνο του Τρόμου".



Η ηρωίδα ενώ αφήνει το σπίτι όπου έζησε τις πιο συγκλονιστικές εμπειρίες της ζωής της.

Με την πρώτη ευκαιρία, δώσε στον Don το snowman και, μετά, τράβηξε το μοχλό στα αριστερά της Adrienne, για να τον σκοτώσεις.

Μόλις βγει ο δαίμονας, φύγε από το θέατρο, από το μυστικό πέρασμα στα δεξιά της διπλής πόρτας. Οταν ανακτήσεις τον έλεγχο, προχώρησε ανατολικά και, όταν φτάσεις στο χάσμα, κάνε κλικ στο σωλήνα. Η Adrienne θα περάσει το χάσμα, για να καταλήξει στο δωμάτιο που βρίσκεται στο τέρμα του διαδρόμου.

Τώρα, ο χρόνος παίζει σπουδαίο ρόλο. Αμπάρωσε αμέσως την πόρτα και τρέξε νοτιοδυτικά. Κάνε κλικ στο τραπέζι και η Adrienne θα βρεθεί μέσα στον κύκλο. Τοποθέτησε το βιβλίο στο τραπέζι και η Adrienne θα ξεκινήσει να μεταφράζει. Οταν σου ζητηθεί να βάλεις το φυλαχτό στην ανοικτή σελίδα, ψάξε το πτώμα στην άλλη άκρη του τραπεζιού και η Adrienne θα το βρει και θα το πάρει. Πρέπει να το τοποθετήσεις αμέσως στο βιβλίο. Οταν σου ζητηθεί να ρίξεις αίμα ζωντανού πάνω στο φυλαχτό, κάνε κλικ το σπασμένο γυαλί στην Adrienne και αυτή θα κόψει το δάχτυλό της.

Τέλος, μόλις έρθει η στιγμή να καλύψεις με ένα ευλογημένο αντικείμενο το φυλαχτό, βάλε το σταυρό πάνω στο βιβλίο. Ο δαίμονας θα εμφανιστεί για τελευταία φορά, προτού χαθεί για πάντα. Η σοκαρισμένη Adrienne θα φύγει από το σπίτι, αφού τα βάσανά της έχουν πια τελειώσει και μαζί με αυτά και το Phantasmagoria.

Η λύση αυτή αποτελεί ελεύθερη μετάφραση κειμένου της Susan Niles, το οποίο βρήκαμε στο Internet.

■

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή, μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Συνεχίζεται και αυτόν το μήνα η παρουσίαση πολλών hints'n'tips με την αξιόλογη συμβολή και των αναγνωστών μας. Ελπίζουμε να συνεχιστεί αυτή η καλή συνεργασία, μια και όλα τα παιχνίδια έχουν περιθώρια για κάποιο καλό και έξυπνο tip.

FX FIGHTER

Εάν οι κινήσεις που σας δώσαμε τον περασμένο μήνα δεν ήταν αρκετές, αυτόν το μήνα επανερχόμαστε με ολοκληρωμένες κινήσεις για όλους τους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Ο πλέον ενημερωμένος και συνοπτικός κατάλογος που θα μπορούσατε να έχετε.

F = Move Forward (κίνηση μπροστά)
B = Retreat, Back Off (κίνηση πίσω)
U = Up (πάνω)
D = Down (κάτω)
P = Punch (γροθιά)
K = Kick (κλωτσιά)
+ = And (και)
-> = Into (στο)
, = Then (και μετά)
lower case = Quick Tap (γρήγορα πλήκτρα)
UPPER CASE = Long Press (μεγάλες πιέσεις στα πλήκτρα)
/ = Diagonal Direction (διαγώνια κίνηση)
Jump = Jumping Direction (κίνηση με πήδημα)

ASHRAF

Standard Moves

2XPunch to kick - f,b,P
Turn and Throw - f,U+P(up close)
Back Break Throw - f,d,B/D+P
Energy Push - f,d,B+P
Fireball - b,F+P
Jumping Roundhouse - u,K
Cross-Body Blow - F+P
Hand-Spring Leap Kick - f,b,D+K
Swipe Punch - D+P
Elbow Charge - f,d,P
Scorpion Kicks - f,B+K
Heavy Uppercut - b,P
Mid Kick - R/D+K
Quick kick - B/D+K

Combos

Shoulder Charge to Uppercut - F,D+P>D/F+P
Roundhouse Kick to Cross-Body Chop - B+K>F+P
Roundhouse kick to Cross-Body Chop and Push Throw - B+K>P>P
Roundhouse kick to Fireball - B+L>F (Hold)>P
Jumping Roundhouse kick to Fireball - u+k>F+P
Jumping Roundhouse Shoulder Charge Combo -u+k>D+P>P
Jumping Roundhouse Flip Forward kick - u+k>B/D+K
Heavy Uppercut to Auto Combo - b,P>F+P
Cross-Body Chop to Jumping Roundhouse kick to Firebal - F+P>U+K>F+P
Cross-Body Chop to Back Break Throw - F+P>P(Hold)>D
Cross-Body Chop to Auto Combo - F+P>F+P
Shoulder Charge to Flip Forward kick - f,D+P>D+P
Scorpion kicks to fireball - f,B+K>P+p
Scorpion kicks to Shoulder Charge Combo-f,B+K>P
Hop-Attack Punch to Turn and Throw-f/u,P>B
Hop-Attack Punch to Roundhouse Sweep-f/u,P>D+K
Hop-Attack kick Heavy Punch-f/u,K>B+P



CYBEN

Standard Moves

Blast-off Throw-U+P(up close)
Rotor Arm Attack -f,F+P
Heli Punch - D+P
Rocket Punch - b,P+F
Mid kick - P/D+K
Cyben Shock - F+P (up close)
Roundhouse kick - D+K
High kick -F+K
Double kick -f,F+K
Back kick -B+K
Sweep -d,D/B+K

JAKE

Standard Moves

2x Punch + kick -f,b,P
Head Butt - f,F+P
Face Pounder -f,f,P (up close)
Ear Slap -u+p
Mid Kick -F/D+K
Spinning Back-hand -b,P
Shoulder Charge -F+P
Heavy Punch -D+P
Grab 'n' Knee -f,D+P (up close)
Pick-up Throw -f,d,B+P (up close)
Twisting Uppercut -b,F+p

Combos

Hop-Attack Punch to Roundhouse Sweep-f/u,P>D+K
Roundhouse kick to Combo kick -B+K>F+K
Spinning Back-hand to Combo-b,P>P+P
Hop-Attack Punch to Ear Slap-f/u,P>U+P
Roundhouse kick to Head Butt-B+K>F+P
Shoulder Charge to Combo kick -F+P>F+K
Shoulder Charge to 2x Punch/kick Combo-P+P>B/D+P
Shoulder Charge in Spinning Back-hand -F+P>B+P
Shoulder Charge -F+P>D+K
Ear Slap to Shoulder Charge-u+p>F/D+P
Hop-up kick to Roundhouse kick-u,K>B+K
Hop Attack kick Roundhouse kick -f/u,k>K
Hop-up kick Shoulder Charge-u,K>F+P

MAGNON

Standard Moves

Forward Elbow -F+P
Bearhug - B+K (up close)

Windmill Punch -b,F+P
Double Stomp -f,f,K
Throw -F/D+P (up close when opponent is ducking)
Roll Attack -D/F+P (when ducked)
Double Uppercut -f,f,P
Mid kick -F/F+K
Quick kick -B/D+K
Elbow Attack -D+P
Lava Breath -b,F+K
Knee Attack -F+K
Double-Hit Punch -U+P
Pick-up Throw -F/D+P (when at opponent's feet)

Combos

Elbow Punch + Knee -F+P>F+K
Punch to kick -p>K

VENAM

Standard Moves

Swipe Punch -f,P
Uppercut -b,P
Knee Strike -b,K
Twirling Punch -f,b,P
Face Bite -b,d,F+P (up close)
Poison Spit - b,f,P
Overhead Throw -f,D+P (up close)
Leg Throw -b,F+K (up close)
Quick Kick -F/D+K
Roll Advance -f,f,D

Combos

Twirling Punch to Flying Punch -f,b,P>P
Swipe Punch to Claw Charge -f,P>P
Swipe Punch to Claw Charge to Overhead
Throw -f,p>P>F+P
Knee Strike to Leg Throw -b,K>D+K
Roll Advance to Overhead Throw -f,f,D>B+P
Hop-Attack Punch to Roundhouse Sweep -u/f,P>K
Hop-Attack Punch to Twirling Punches-u/f,P>U/F+P>p

SHEBA

Standard Moves

Swipe Claw -F+P
Heavy Claw Slash -b,P
Cartwheel Kick -B+K
Double Hand Uppercut -f,D+P
Jumping Spin Kick -b,F+K
Low Punch -D+P
Leg Rake Throw -f,D+K
Frank 'n' Steiner -f,f,K
Jumping Rooundhouse -u,K

Crouched moves

Heavy Claws -p,P
Face Rake -F+K
Claw Charge -F+P
Foot Charge -f,B+K

Combos

Foot Charge to Claw -f,B+K>P
Jumping Roundhouse Kick to Claw Kick Combo -u,K>F+P
Jumping Roundhouse Kick to Leg Rake Throw -u,k>F>K
Swipe Clsw to Jump Kick -F+P>K

SIREN

Standard Moves

Backflip Kick -u/b+K
Salmon Kick -f,f,K
Mid Kick -F/D+K
Levetation Throw -U+P (up close)
Back Throw -B/D+P (up close)
Knee to Groin -F+K
Back Kick -B+K
Running Sweep -D/F+K (from run)
Uppercut -D/F+P (from ducked)
Sweep from Roll -d/f+P or d/b+p>D/F+K

Combos

3x Punch -p,p,P
3 x Punch + Roundhouse -p,p,p,K
Punch-Kick -p,K
Punch-Forward Kick-p,F/D+K
2 x Punch Back Kick -p,p,B+K
Uppercut to 3 x Punch - F/D+P>p>p>p (from ducked)
Uppercut to 3 x Punch - F/D+P>p>p>p>K (from ducked)

KIKO

Standard Moves

Knee to Groin - F+K
Knee Trow -B/D+P
Triple Kick -k,K
Mid Kick -F/D+K
Roundhouse Kick -B+K
Axe Kick -f,K
Roundhouse Sweep -D/B+K
Two-Fisted Punch -F+P
Double-Knee Attack -f,f,P (up close)
Jumping Two-Footed Kick -b,f,k
Throwing Star -b,f,P
Circle Kick -D+K
Double Kick -f,f,K

WARRIORS

Οπως σας είχαμε υποσχεθεί θα επανερχόμαστε με κωδικούς και cheats για το beat'em up που πρόσφατα παρουσιάσαμε.

Στην κεντρική οθόνη δώστε CHEAT και μετά επιλέξτε τη νέα επιλογή Secret Way. Εκεί μπορείτε να δώσετε ένα από τα παρακάτω.

REPLAY: για τρισδιάστατο παιχνίδι
ELEVENTH: για να παίξετε διαλέγοντας τον Master
GARDENER: για να παίξετε διαλέγοντας τον Tom Tech
DUNK: για να παίξετε διαλέγοντας τον Scott
PAM: για να παίξετε διαλέγοντας την Pam
NUMBERONE: για να παίξετε διαλέγοντας τον Captain Warriors
CIRCUS: για να παίξετε στην Αρένα
NOPAIN: χωρίς όπλα
TYSON: χωρίς scpecial κινήσεις
NOGAIN: για μη χάνετε τα όπλα σας
WOO: για να μη χάνετε τη special ενέργειά σας
NBK: για να παίζετε μόνο έναν γύρο
FINALFIVE: για να παίζετε 5 γύρους
SNOWWHITE: για λεπτούς χαρακτήρες
EVILDEATH: για να ενεργοποιήσετε το gore mode
FORQA: εργαλεία ανάπτυξης
EASYSPECIALMOVES: ενεργοποιεί τις εύκολες special moves ■

TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Καμιά φορά ένα καλό tip είναι απλώς υπόθεση μιας προσεκτικής μελέτης. Αυτό αποδεικνύεται και από το γράμμα του Κωστή Πριστούρη με ένα πολύ καλό tip για το X-Wing.

"Οπως ίσως ήδη θα ξέρετε, στον υποκατάλογο mission περιέχονται οι πληροφορίες για κάθε αποστολή του παιχνιδιού. Για καθεμιά υπάρχουν δύο αρχεία με επεκτάσεις .brf και .xwi. Για να περάσεις μία αποστολή ιδιαίτερα δύσκολη πρώτα από όλα αλλάζεις το όνομα στα αρχεία της για να μη χαθούν. Για να βρεις ποιο αρχείο είναι για ποια αποστολή μπορείς να δεις τα περιεχόμενα των .brf αρχείων που περιέχουν το κείμενο του briefing. Επειτα, με τον ίδιο τρόπο βρίσκεις τα αρχεία μιας εύκολης αποστολής και τα αντιγράφεις με το όνομα της αποστολής που προσπαθείς να περάσεις. Ετσι, όταν θα μπεις στο παιχνίδι, στη θέση της δύσκολης αποστολής θα βρίσκεται η εύκολη. Αφού την ολοκληρώσεις, το παιχνίδι θα νομίζει ότι ολοκλήρωσες την κανονική και έτσι θα προχωρήσεις στην επόμενη.

Τα μειονεκτήματα αυτού του κόλπου είναι ότι δεν καταχωρίζονται στο Log οι επιτυχίες που θα είχες, αν ολοκλήρωνες την αποστολή κανονικά και ούτε παίρνεις αναβαθμίσεις στο Kalidor Crescent, αν κάνεις κάτι πολύ θαρραλέο. Αυτό το tip μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για να δεις πολύ μακρινές αποστολές, όπως η τελευταία, με ανάλογο τρόπο."

PC GAMES REVIEW

THE NEED FOR SPEED

CPU:	486
RAM:	8MB
ΚΑΡΤΑ:	SVGA
ΗΧΟΣ:	Ολες οι κάρτες ήχου
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1 ή 2

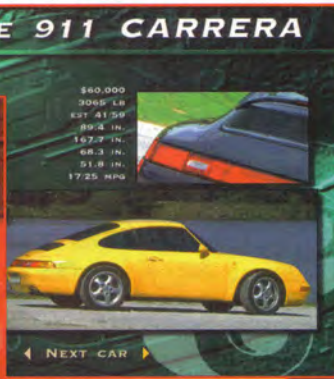
Είναι γεγονός ότι έχει περάσει πάρα πολύς καιρός από την κυκλοφορία των test drives 1, 2 και 3 στα PCs. Εκτοτε, μολονότι στο χώρο του PC gaming έχουν σημειωθεί τεράστια άλματα, δεν είχε κυκλοφορήσει κάποιο ανάλογο παιχνίδι στο οποίο μπορούσαμε να οδηγήσουμε κάποια πολύ ακριβά σπορ αυτοκίνητα. Αυτό το κενό έρχεται να αναπληρώσει τώρα το "The Need for Speed" που κυκλοφόρησε πρόσφατα από την Electronic Arts. Το παιχνίδι εμφανίστηκε αρχικά για 3DO και προκάλεσε αίσθηση. Ωστόσο, η έκδοσή του για PC είναι ακόμα πιο εντυπωσιακή. Στο "The Need for Speed" υπάρχουν 8 ακριβά σπορ αυτοκίνητα τα οποία μπορείτε να επιλέξετε. Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για τα Dodge Viper RT/10, Porsche 911 Carrera, Chevrolet Corvette ZR-1, Ferrari 512 Testarossa, Lamborghini Diablo VT, Mazda RX-7, Honda Acura NSX και Toyota Supra Turbo. Οπως λοιπόν αντιλαμβάνεστε, περιέχονται μερικά από τα πιο γρήγορα και πιο ακριβά αυτοκίνητα παγκοσμίως. Διαλέγοντας ένα από τα αυτοκίνητα αυτά, μπορείτε να συμμετάσχετε σε single races όπου τρέχετε κόντρα στα υπόλοιπα 7 αυτοκίνητα, time trials όπου συναγωνίζεστε απλώς το χρονόμετρο, head to head όπου αντιμετωπίζετε κάποιο άλλο αυτοκίνητο ή έναν άλλο φίλο σας μέσω σειριακής σύνδεσης ή modem και, τέλος, tournament, που είναι όπως τα single races, με τη διαφορά ότι αντιμετωπίζετε αυτοκίνητα της ίδιας δυναμικότητας και θα πρέπει να τερματίσετε πρώτοι σε όλες τις διαδρομές-πίστες ώστε να κερδίσετε το τουρνουά. Ειδικά στην περίπτωση του head to head υπάρχει και network option στην οποία μπορείτε να παίξετε εναντίον κάποιου άλλου μέσω δικτύου (ο περιορισμός σε αυτή την επιλογή έγκειται στο ότι δεν μπορούν να συμμετάσχουν περισσότεροι από δύο παίκτες). Είναι μάλιστα κάτι που πράγματι λείπει, γιατί τότε και το gameplay θα ήταν ακόμα καλύτερο. Ωστόσο, κατά τη διάρκεια της ανάπαυλας κάποιου αγώνα μπορείτε να επικοινωνείτε με τον αντίπαλό σας στο ειδικό chat mode. Οπως προαναφέραμε, αυτό που εντυπωσιάζει στο παιχνίδι είναι τα πολύ καλά γραφικά του. Η ποιότητα του ήχου είναι πολύ καλύτερη από



















την αναμενόμενη, αλλά όσον αφορά στα γραφικά για να τα απολαύσετε θα χρειαστείτε έναν αρκετά γρήγορο υπολογιστή (Pentium). Υπάρχει δυνατότητα για SVGA γραφικά και η σημασία στη λεπτομέρεια που έχει δοθεί στο παιχνίδι σίγουρα ξαφνιάζει θετικά (κάθε αυτοκίνητο έχει το δικό του ταμπλό και σαλόνι, ενώ τα background γραφικά είναι επίσης πολύ λεπτομερή). Το ίδιο συμβαίνει και με τον ήχο (χαρακτηριστικό είναι ότι όταν περνάτε δίπλα από τους καταρράκτες ακούγεται το νερό που πέφτει), καθώς υπάρχει και background μουσική που δένει πολύ με την ατμόσφαιρα. Ενα ακόμη θετικό στοιχείο στο παιχνίδι είναι ότι σας παρέχει τη δυνατότητα κατά τη διάρκεια του αγώνα να βλέπετε το αυτοκίνητό σας, είτε από μέσα είτε από την chase όψη είτε από λίγο ψηλότερα. Ετσι το παιχνίδι μπορεί να έχει τη μορφή τόσο simulation όσο και arcade. Οταν παίζουμε το παιχνίδι από την εσωτερική όψη του αυτοκινήτου και μας συμβεί κάποιο ατύχημα ή γενικότερα χάσουμε τον έλεγχό του, η όψη αλλάζει αυτόματα σε εξωτερική, για να μπορούμε να χειριστούμε καλύτερα το αυτοκίνητο (ανάποδο τιμόνι). Μία ακόμη δυνατότητα του παιχνιδιού στον head to head αγώνα είναι η κανονική κίνηση αυτοκινήτων κατά τη διάρκεια του αγώνα και στο ρεύμα που κινούμαστε και στο αντίθετο ρεύμα. Πρέπει να αναφέρουμε στο σημείο αυτό ότι υπάρχουν και πολλά περιπολικά στη διαδρομή τα οποία, μόλις τα προσπεράσετε -με υψηλή φυσικά ταχύτητα- θα αρχίσουν να σας καταδιώκουν. Βέβαια, σπάνια θα καταφέρουν να σας πιάσουν, δεδομένου ότι κινούνται πολύ αργά σε σχέση με εσάς, αν όμως σας συμβεί κάποιο ατύχημα ή σας καθυστερήσουν άλλα αυτοκίνητα και καταφέρουν να σας σταματήσουν, τότε την πρώτη φορά θα σας κάνουν μια σύσταση αλλά τη δεύτερη φορά θα εμφανιστεί ένα full motion video στο οποίο θα παρακολουθήσετε τη σύλληψή σας από την τοπική αστυνομία! Εκείνο όμως που θα εντυπωσιάσει τους περισσότερους είναι τα διάφορα ατυχήματα και spins που γίνονται κατά τη διάρκεια του αγώνα. Οταν τρακάρετε με άλλο όχημα μετωπικά με ταχύτητα 200 μιλίων, το αποτέλεσμα δεν είναι απλώς μια καθυστέρηση ορισμένων δευτερολέπτων αλλά ένα εντυπωσιακό τρακάρισμα που πολλές φορές συνοδεύεται με αρκετές τούμπες. Μάλιστα, εάν σε αυτό το σημείο είχαν προστεθεί κάποιες λεπτομέρειες, όπως το να παραμορφώνεται λίγο το αυτοκίνητο ή να πέφτουν οι επιδόσεις του, τότε θα ήταν σίγουρα πολύ πιο ενδιαφέρον και πλησιέστερα σε αυτό που ορίζουμε ως simulation. Η επιλογή option replay σάς παρέχει τη δυνατότητα να δείτε οποιοδήποτε σημείο από τον μέχρι στιγμής αγώνα. Ακόμη, στο τέλος κάθε αγώνα υπάρχει η επιλογή highlights όπου εμφανίζονται οι καλύτερες στιγμές του, όπως αυτές επιλέγονται από τον υπολογιστή ο οποίος δείχνει να έχει μεγαλύτερη προτίμηση στα τρακαρίσματα και τα εντυπωσιακά spins. Εδώ πρέπει να αναφέρουμε ότι ύστερα από κάποιο spin και στην προσπάθεια να επαναφέρουμε το αυτοκίνητο στο δρόμο, λόγω της μεγάλης του ιπποδύναμης, το αμάξι σπινάρει και μάλιστα είναι πολλές φορές δύσκολο να το κρατήσουμε σε ευθεία. Το όλο θέαμα όμως είναι πολύ εντυπωσιακό, καθώς στο οδόστρωμα μένουν τα ίχνη από τα λάστιχα, κάτι που θυμίζει τις επιδείξεις από τους επαγγελματίες οδηγούς. Το "The Need for Speed" είναι πάρα πολύ καλό και ήδη γνωρίζει πολύ μεγάλη επιτυχία στην Ευρώπη αλλά και τη χώρα μας. Βέβαια, στο άμεσο μέλλον θα κυκλοφορήσουν δυο-τρεις τίτλοι που θα διεκδικήσουν τα πρωτεία στην κατηγορία, αλλά από κάποια πρώτα previews πιστεύω ότι πολύ δύσκολα θα τα καταφέρουν.

του Αργύρη Γιαγιά



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα λίγα παιχνίδια που σε κάνουν να νιώθεις την ταχύτητα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	92

93%

CRUSADER

CPU:	486
RAM:	8MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	Ολες οι κάρτες ήχου
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1



"Μόλις είχα τηλεμεταφερθεί στο παγκόσμιο οικονομικό - εμπορικό κέντρο, είχα εκτελέσει αρκετούς φρουρούς και φυσικά είχα μαζέψει τα πυρομαχικά τους. Σε λίγο στεκόμουν στην άκρη ενός διαδρόμου, ενώ στην άλλη άκρη δύο φρουροί μού φώναζαν ότι έπρεπε να παραδοθώ. Αμέσως τους σημάδεψα, αλλά κατά λάθος κάποιες ριπές βρήκαν τις δεξαμενές καυσίμων που υπήρχαν ανάμεσά τους. Με ένα μεγάλο κρότο οι δεξαμενές ανατινάχτηκαν και σχεδόν όλος ο διάδρομος γέμισε φωτιά. Οι δύο φρουροί τυλίχτηκαν στις φλόγες και ενώ ο ένας έτρεχε προς μία κοντινή δεξαμενή νερού, ο άλλος έπεφτε στα γόνατα και γινόταν στάχτη.

Αυτό είναι ένα απόσπασμα από το παιχνίδι με τίτλο Crusader. Σκοπός του είναι να σκοτώνεις ανθρώπους και να δημιουργείς πολλές "εκρηκτικές" καταστάσεις. Ολα αυτά σε ένα περιβάλλον που θυμίζει έντονα αυτό του "Ultima 8", αφού άλλωστε σε αυτό έχει βασιστεί και η Origin για να φτιάξει το "Crusader". Στόχος σας είναι η εξόντωση της World Economic Consortium, μίας δύναμης η οποία εκμεταλλεύεται τους απλούς πολίτες και τους καταδυναστεύει. Πολλοί από τους πολίτες δέχτηκαν αυτήν την κατάσταση, όχι όμως όλοι. Ετσι, οι πιο δραστήριοι δημιούργησαν μια αντιστασιακή ομάδα με σκοπό να αντιδράσουν. Εσείς φυσικά είστε μέλος αυτής της ομάδας και σας στέλνουν - κατά κανόνα - για να ολοκληρώσετε κάποιες αποστολές που συνήθως αφορούν σε σαμποτάζ εγκαταστάσεων. Το πρώτο που θα αντικρίσετε, μετά την ενημέρωση για την αποστολή σας και αφού τηλεμεταφερθείτε στην πρώτη βάση, είναι τα καταπληκτικά γραφικά του Crusader. Ολα είναι σε SVGA και με εκπληκτική λεπτομέρεια. Τα διάφορα computers είναι καλυμμένα από πολλά πολύχρωμα λαμπάκια, οι μηχανές κινούνται και δείχνουν πολύ φυσικές, ενώ τα γραφεία είναι καλυμμένα από έγγραφα και άλλα αντικείμενα, τα οποία μπορείτε να καταστρέψετε. Σχεδόν όλα τα αντικείμενα και τα ντεκόρ που υπάρχουν μέσα σε κάθε level του Crusader μπορούν να καταστραφούν (έτσι, μπορείτε να ικανοποιήσετε τα καταστροφικά σας ένστικτα στο έπακρο). Ομως, και μετά την καταστροφή τα γραφικά είναι εξίσου εντυπωσιακά. Τα γραφεία γίνονται καυσόξυλα, οι διάφορες μηχανές διαλύονται σε ανταλλακτικά, ενώ οι αγωγοί αποκτούν μεγάλα ανοίγματα και το μέταλλο διαβρώνεται. Το να προκαλείτε καταστροφές είναι από τα πιο διασκεδαστικά σημεία του παιχνιδιού. Ομως ακόμη πιο διασκεδαστικό είναι η εξόντωση των εχθρών σας. Αλλοι απλώς πέφτουν στα γόνατα και μετά σωριάζονται, καθώς μια σφαίρα τούς έχει βρει στο κεφάλι. Αλλοι κραυγάζουν με πόνο καθώς το αίμα τρέχει από παντού, ενώ άλλοι τρέχουν πανικόβλητοι καθώς οι φλόγες τούς έχουν καλύψει. Ολα αυτά μπορεί να ακούγονται πολύ μακάβρια, συμβάλλουν όμως στη ρεαλιστική απόδοση του παιχνιδιού. Μην ξεχνάμε άλλωστε ότι μιλάμε για ένα παιχνίδι δράσης. Ειδικά όταν συναντάτε πολίτες αυτοί αμέσως φωνάζουν "Oh No", ενώ εάν πλησιάσετε σηκώνουν τα χέρια. Ο καλύτερος τρόπος για να χειριστείτε το Crusader είναι μέσω του πληκτρολογίου, μια και έχει πολύ καλή διάταξη των πλήκτρων. Τα περισσότερα μάλιστα είναι στο αριθμητικό πληκτρολόγιο, έτσι με λίγη εξάσκηση μπορείτε να κινείστε πολύ άνετα. Οι κινήσεις που μπορείτε να κάνετε είναι πολλές, όπως το να σκύ-





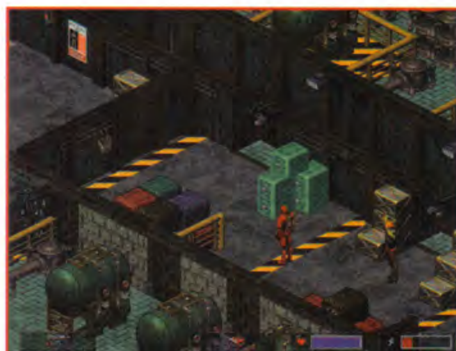
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα αρκετά πρωτότυπο αλλά και προσιτό παιχνίδι, που συνδυάζει το καλό gameplay με τα εξίσου καλά γραφικά και τον ήχο

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	91

92%

ψετε και να αποφύγετε ένα laser, να μαζέψετε αντικείμενα, να χειριστείτε υπολογιστές και να ανοίξετε ντουλάπια. Επίσης, μπορείτε να πηδήξετε πάνω από αντικείμενα, να περάσετε κάτω από άλλα και να κινηθείτε με ακρίβεια πάνω σε εξέδρες. Ενα από τα μειονεκτήματα του παιχνιδιού είναι ότι δεν συνεργάζεται καλά με μηχανήματα που είναι κατώτερα από 486 στα 66. Συγκεκριμένα, αν δοκιμάσετε να το τρέξετε σε ένα τέτοιο μηχάνημα, θα παρατηρήσετε ότι υπάρχουν πολλές παύσεις κάθε φορά που κάτι συμβαίνει (κάποιος νέος χαρακτήρας μπαίνει στο χώρο που βλέπουμε χωρίς λόγο, ή επανασχεδιάζεται η οθόνη, ή συμβαίνουν διάφορες εκρήξεις) με αποτέλεσμα το παιχνίδι να χάνει πάρα πολύ. Ομως όσοι έχουν Pentium υπολογιστές σίγουρα θα το απολαύσουν, μια και εκεί δεν παρατηρούνται αυτά τα φαινόμενα.



χειριστείτε διάφορα robots μέσω των ειδικών terminals, με τα οποία θα επαναφέρετε πολλές καταστροφές σε άλλους χώρους χωρίς να κινδυνεύετε προσωπικά. Με άλλα computers μπορείτε να ανοίξετε διάφορες πόρτες σε άλλα σημεία του κτιρίου ή να δείτε μέσα από τις security κάμερες άλλα σημεία και δωμάτια προτού τα επισκεφτείτε. Σπάνια θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε τηλεκατευθυνόμενες βόμβες για να ανατινάξετε κάποιες πόρτες, κάτι που είναι πολύ πιο εντυπωσιακό από το να βρίσκετε κλειδιά. Τα options όμως του παιχνιδιού δεν τελειώνουν εδώ. Σε ορισμένα σημεία η δράση διακόπτεται. Αυτό γίνεται όταν στο δρόμο σας συναντήσετε κάποιον άλλο μυστικό πράκτορα. Τότε εμφανίζεται κάποιο full motion video που δείχνει τη συνάντηση.



Οπως κάθε οργανωμένη εταιρία, έτσι και ο οργανισμός στον οποίο προσπαθείτε κάθε φορά να προκαλέσετε φθορές διαθέτει εξελιγμένα συστήματα ασφαλείας. Υπάρχουν κάμερες πάνω στους τοίχους, οι οποίες μπορούν να σας εντοπίσουν και να ενεργοποιήσουν το συναγερμό του κτιρίου, γεγονός το οποίο σημαίνει ότι γρήγορα θα αποκτήσετε... συντροφιά. Ετσι, είναι φρόνιμο μόλις θα μπαίνετε σε κάποιο τέτοιο δωμάτιο να εντοπίζετε κάμερες ή φωτοκύτταρα και να τις καταστρέφετε προτού αυτές ενεργοποιηθούν. Αν όμως δεν προλάβετε, μπορείτε να σταματάτε το σήμα κινδύνου που εκπέμπεται από τα διάφορα κόκκινα buttons που υπάρχουν στους τοίχους. Το επόμενο πρόβλημα είναι οι κλειδωμένες πόρτες, οι οποίες δεν σας αφήνουν να κυκλοφορήσετε άνετα μέσα στο κτίριο. Θα πρέπει, λοιπόν, να βρίσκετε τα διάφορα κλειδιά ή κάποιον κωδικό για να μπορείτε να τις ανοίξετε. Για να σας βοηθήσουμε σε αυτό το σημείο να πούμε ότι τα keycards βρίσκονται συνήθως δίπλα σε γραφεία, ενώ οι κωδικοί στα computers. Αν και είναι μια ενδιαφέρουσα προσθήκη στο παιχνίδι, πολλές φορές η ανεύρεση των απαιτούμενων κλειδιών-κωδικών είναι ιδιαίτερα δύσκολη και το παιχνίδι χάνει λίγο από την έντονη δράση του. Ευτυχώς, όμως, το παιχνίδι δεν είναι μόνο αυτό. Μπορείτε να



Μπορείτε, επίσης, να συναντήσετε κάποιον αιχμάλωτο ή επιστήμονα και θα συμβεί κάτι ανάλογο. Το εντυπωσιακό όμως είναι ότι τα χαρακτηριστικά του ηθοποιού που συμμετέχει στο video αναπαρίστανται τέλεια και στο sprite που υπάρχει στο παιχνίδι. Στο παιχνίδι υπάρχουν αρκετά levels δυσκολίας και εάν επιλέξετε το δυσκολότερο τότε και οι φρουροί είναι πολύ πιο δύσκολοι αλλά και οι καταστροφές πιο εντυπωσιακές. Το θετικό όμως είναι ότι μπορούμε να κάνουμε save σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού, ενώ υπάρχει και δυνατότητα για quick save όπου δεν χρειάζεται να δίνουμε ούτε καν filename. Το Crusader μπορούμε να το χαρακτηρίσουμε ως ένα παιχνίδι βίας και εξερεύνησης. Υπάρχουν μικρές δόσεις από puzzle games καθώς και στρατηγικής σκέψης. Αν αυτός ο συνδυασμός σας αρέσει, τότε το παιχνίδι θα σας φανεί ακόμα πιο ολοκληρωμένο. Το μόνο ίσως που λείπει από το παιχνίδι είναι η πρωτοτυπία. Οι στρατιώτες και οι φρουροί μοιάζουν με μισθοφόρους από το Star Wars, ενώ τα video sequences είναι κάτι συνηθισμένο σε παραγωγή της Origin. Ετσι, το παιχνίδι μοιάζει να ανήκει στην ίδια κατηγορία με αυτήν του Fade to Black. Το καθένα έχει τα δικά του "υπέρ" και "κατά", με το Crusader να κυριαρχεί κυρίως στα γραφικά και τον ήχο παρ' ότι χρησιμοποιεί ήδη γνωστό engine γραφικών και όχι το πρωτότυπο engine του Fade to Black. Κατά τη γνώμη μου το Crusader κυριαρχεί "στα σημεία", μια και με την πρώτη ματιά δείχνει πολύ πιο φιλικό και σε κρατάει για πολλές ώρες μπροστά στο monitor.



Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Plotline ΕΠΕ, Μπόταση 7.

του Αργύρη Γιαγιά

MECHWARRIOR 2
31ST CENTURY COMBAT

CPU:	486
RAM:	8MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA και SVGA
HD:	CD

Βρισκόμαστε στο έτος 3058 και οι Clans έχουν υποστεί ταπεινωτική ήττα από τις ενωμένες δυνάμεις των Inner Sphere κατά τη διάρκεια της μεγάλης μάχης του Tukyyid. Αναγκάζονται να υπογράψουν συνθήκη κατάπαυσης του πυρός, η οποία τους να μην επιβάλλει να εξαπολύσουν νέα επίθεση για τα επόμενα 15 χρόνια. Η ήττα φέρνει τη διχόνοια στους Clans. Οι αλληλοκατηγορίες είναι πάρα πολλές και καθένας ρίχνει στον άλλο τις ευθύνες της συντριβής, με αποτέλεσμα να ξεσπάσει ένας μικρός εμφύλιος πόλεμος μεταξύ τους. Εσείς παίρνετε τη θέση ενός rookie πιλότου που αναλαμβάνει το πιλοτάρισμα των γιγαντιαίων BattleMechs. Οι παλαιοί παίκτες του MechWarrior θα διαπιστώσουν ότι βρίσκονται σε ένα οικείο περιβάλλον.



Η εισαγωγή του παιχνιδιού είναι από τις καλύτερες που έχουμε δει. Περιέχει έντονη δράση και καταπληκτικά γραφικά, δημιουργώντας στον παίκτη την ευχάριστη διάθεση να συνεχίσει ακατάπαυστα το παιχνίδι. Στο κεντρικό μενού υπάρχουν δύο επιλογές με τις οποίες είτε ξεκινάμε αμέσως κάποια αποστολή (instant action) είτε αρχίζουμε ένα campaign όπου οι αποστολές θα διαδέχονται η μία την άλλη. Η δεύτερη επιλογή είναι πιο ενδιαφέρουσα και μπορείτε να διαλέξετε με ποια από τις δύο πλευρές θα συνταχθείτε (Wolfs ή Falcons). Μάλιστα, σε αυτό το σημείο υπάρχει ένα μεγάλο κινηματογραφικό sequence με πολλά rendering γραφικά, από τα καλύτερα που έχουμε δει. Στο κεντρικό hall της βάσης, εκτός από το απαιτούμενο registry, μπορούμε να δούμε τα τεχνικά χαρακτηριστικά όλων των "ρομπότ" που υπάρχουν στο παιχνίδι. Ας περάσουμε όμως στην ουσία του παιχνιδιού, που δεν είναι τίποτε άλλο από τις μάχες που δίνουν με τα άλλα "ρομπότ". Αυτές οι μάχες λοιπόν είναι σύντομες, δυνατές και εξοντωτικές. Ακόμα και το πιο μικρό ανιχνευτικό "ρομπότ" έχει τόσα θανατηφόρα όπλα ώστε μπορεί να σας κάνει ανυπολόγιστη ζημιά. Ετσι, θα πρέπει πολλές φορές να παίξουμε το παιχνίδι της γάτας με το ποντίκι, αφού για να ολοκληρώσουμε επιτυχώς μια αποστολή δεν είναι φρόνιμο να αντιμετωπίζουμε τους αντιπάλους καταπρόσωπο. Ακόμη, για να φέρουμε σε αίσιο πέρας μια αποστολή θα πρέπει να θέσουμε σε προτεραιότητα μερικούς στόχους, όπως αυτοί δίνονται συνήθως από το mission briefing και να μην παρασυρόμαστε να κυνηγάμε "ρομπότ" που βρίσκουμε στο δρόμο και τα οποία μας αποπροσανατολίζουν από τους βασικούς μας στόχους. Τα γραφικά και ο ήχος του παιχνιδιού είναι σαφώς ανώτερα από οποιοδήποτε άλλο της κατηγορίας, αλλά και το gameplay το καλύτερο που έχουμε συναντήσει, καθώς έχει πολύ περισσότερες δυνατότητες από ένα απλό shoot'em up. Ομως, όπως όλα τα παιχνίδια, έχει και τα αρνητικά του. Ετσι, αν έχετε υπολογιστή μικρότερο από 486 στα 100 MHz, τότε το παιχνίδι θα είναι ιδιαίτερα αργό και σίγουρα όχι όσο πρέπει διασκεδαστικό. Ωστόσο, αυτό είναι κάτι που συναντάμε όλο και πιο συχνά στα σημερινά παιχνίδια και έτσι δεν μπορούμε να το θεωρήσουμε βασικό μειονέκτημα. Αν λοιπόν σας αρέσουν τα παιχνίδια αυτού του είδους, τότε καλό είναι να επιλέξετε το MechWarrior 2, που δείχνει ο καλύτερος αντιπρόσωπος του είδους. Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το Momentum, Στουρνάρη 47, τηλ.: 3816690.

Αργύρης Γιαγιάς





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Τούτη τη φορά η προσπάθεια της Activision σε αυτό το είδος παιχνιδιού είναι επιτυχημένη.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	82

85%

PC GAMES REVIEW

MAGIC CARPET 2
The Netherworlds



CPU:	486
RAM:	4MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	Ολες οι κάρτες ήχου
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1

Η Bullfrog είναι αυτή τη στιγμή αναμφισβήτητα η πλέον εξελισσόμενη και ίσως η καλύτερη ευρωπαϊκή εταιρία στο χώρο των PC computer games. Ενα από τα παιχνίδια που της έδωσε τη μεγαλύτερη ώθηση είναι το Magic Carpet. Ηταν ένα πολύ πρωτότυπο παιχνίδι (είστε ένας μαθητευόμενος μάγος και αντιμετωπίζετε τους κακούς πάνω σε ένα ιπτάμενο χαλί), ενώ περιείχε ένα νέο engine γραφικών το οποίο στη συνέχεια αποτέλεσε τη βάση για όλα τα μετέπειτα παιχνίδια της εταιρίας. Αφού λοιπόν πέρασε πάνω από ένας χρόνος από την κυκλοφορία του πρώτου Magic carpet και αφού στο μεταξύ η εταιρία είχε κι άλλες επιτυχείς κυκλοφορίες, αποφάσισε ότι ήταν καιρός να κυκλοφορήσει το Magic Carpet 2. Επειδή όμως στο ενδιάμεσο χρονικό διάστημα είχε κυκλοφορήσει και μία data disk για το Magic Carpet, η νέα έκδοση θα έπρεπε να περιέχει πολλά καινούρια στοιχεία ώστε να δικαιολείται η παρουσία της. Ετσι, το Magic Carpet 2 καταρχήν περιέχει νέα βελτιωμένα γραφικά, ενώ η κίνηση είναι πιο γρήγορη και η πτήση με το χαλί πιο προσεγμένη. Υπάρχουν πολλά νέα levels τα οποία διαδραματίζονται νύχτα, ενώ άλλα είναι υπόγεια. Οι κακοί έχουν αυξηθεί στο νέο Magic Carpet (έτσι έχουμε 13 νέους), ενώ έχουν βελτιωθεί τα γραφικά και στους 10 προϋπάρχοντες. Για να τους αντιμετωπίσουμε όμως υπάρχουν και πολλά νέα spells (8), ενώ σε όλα τα παλαιότερα υπάρχει διαφορά στη δύναμη τους. Ενώ όμως όλα τα προηγούμενα φαίνονται ως απλές βελτιώσεις, στο Magic Carpet 2 μπορούμε να δώσουμε και πιο περίπλοκες εντολές. Ετσι, μπορούμε να πούμε σε άλλα ζωντανά όντα να κάνουν κάποιες δουλειές για μας, όπως να περιφρουρούν την περιοχή μας ή να σκοτώνουν. Αυτά όμως τα συναντάμε στα πιο προχωρημένα levels. Για τις αρχές του παιχνιδιού μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα νέα κάστρα όπου συλλέγουμε το mana, τα οποία αυτοπροστατεύονται και πυροβολούν όποιον τα πλησιάζει με απειλητικές διαθέσεις. Ωστόσο, η βασική διαφορά του Magic Carpet δεν εντοπίζεται σε όλα τα παραπάνω αλλά στη μερική αλλαγή του gameplay που υπάρχει στη νέα έκδοση. Συγκεκριμένα, αντίθετα με το πρώτο παιχνίδι όπου κάθε level ολοκληρωνόταν όταν συλλέγαμε αρκετό mana, στο νέο παιχνίδι δεν συμβαίνει πάντα αυτό, επειδή τώρα σε κάθε level υπάρχει κάποιων αντικειμενικός σκοπός που μπορεί να είναι η ανεύρεση κάποιων συγκεκριμένων αντικειμένων ή το να σκοτώσουμε συγκεκριμένους χαρακτήρες. Το Magic Carpet 2 είναι σίγουρο ότι στο σύνολό του περιέχει πάρα πολλές αλλαγές σε σχέση με το προηγούμενο και οι φίλοι του είδους σίγουρα θα μείνουν ικανοποιημένοι. Ωστόσο, οι περισσότερες από αυτές δεν φαίνονται με την πρώτη ματιά. Ετσι, για κάποιον μη μυημένο στο παιχνίδι το Magic Carpet 2 δείχνει ίδιο, μια και οι αλλαγές φαίνονται μετά από πολλές ώρες παιχνιδιού. Οπωσδήποτε όμως είναι ένα παιχνίδι που δεν θα απογοητεύσει τον υποψήφιο αγοραστή.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η αντιπροσωπία Plotline ΕΠΕ, Μπόταση 7.

του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Η συνέχεια του παιχνιδιού διαθέτει πολλά νέα στοιχεία, τα οποία θα εκτιμήσουν κυρίως οι παλαιοί του παίκτες.

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	83
ΑΝΤΟΧΗ	86

83%



COMPuLINK

ΝΕΟΙ ΚΟΜΒΟΙ

Ενας νέος κόμβος, αυτός της Πάτρας, ήρθε να προστεθεί στην οικογένεια της CompuLink! Ο Pharos, όπως ονομάζεται, λειτουργεί πλέον κανονικά εδώ και περίπου έναν μήνα. Αν και οι διαθέσιμες τηλεφωνικές γραμμές είναι για την ώρα έξι στα 28.800 bps, η ανταπόκριση ήταν μεγάλη και οι Πατρινοί φίλοι μας ιδιαίτερα ενθουσιώδεις. Ετοιμος προς λειτουργία είναι και ο κόμβος της Ρόδου, με την ονομασία Colossus, ο οποίος πρόκειται να λειτουργήσει μέσα στο Νοέμβριο.

ΕΚΘΕΣΕΙΣ

Μία πληθώρα εκθέσεων με θέμα την Πληροφορική και τις τεχνολογικές εξελίξεις έλαβε χώρα κατά το μήνα Οκτώβριο αλλά και τις πρώτες ημέρες του Νοεμβρίου. Στις 20 με 22 Οκτωβρίου, η Multimedia στο Holiday Inn και παράλληλα στο στάδιο Ειρήνης και Φιλίας η Music Vision & Media. Οι χιλιάδες επισκέπτες των δύο αυτών εκθέσεων μπόρεσαν να ενημερωθούν για τα νέα προϊόντα στο χώρο

Είδατε πουθενά φθινόπωρο; Γιατί εγώ από τα καλοκαιρινά μου ρούχα πέρασα κατευθείαν στα χειμωνιάτικα! Περίεργοι καιροί... Ας δούμε, όμως, τα νέα της CompuLink.

Από τον Θεόδωρο Δεβελέγκα
corporal@compulink.gr

W-E-L-C-O-M-E to CompuLink NEWS

της Πληροφορικής αλλά και να... πιουν ούζο με μεζέ στο Cyber Cafe της CompuLink!

Εξάλλου, στο περίπτερο της CompuLink στη Music Vision & Media υπήρχαν τις δύο τελευταίες ημέρες της έκθεσης καλλίγραμμα μοντέλα που ανέβασαν τη θερμοκρασία στα ύψη (!). Τέλος, μία ακόμη έκθεση στο Holiday Inn, η TeleCom, με θέμα τις τηλεπικοινωνίες και το Internet, στέφθηκε από παρόμοια επιτυχία το τριήμερο 2 έως 5 Νοεμβρίου. Αναμένεται μία ακόμη σημαντική έκθεση στο τέλος του μήνα, η CAD/CAM & Graphics.

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Με την προσθήκη νέων κόμβων στο Δίκτυο της CompuLink, οι χρήστες μπορούν πλέον να δημιουργήσουν τις δικές τους "περιφερειακές" διασκέψεις, ώστε ο φόρτος να ελαττωθεί στον "πατρικό" κόμβο, τον zeus. Ας δούμε, λοιπόν, τι νέες διασκέψεις δημιουργήθηκαν στην CompuLink.

Ονομα διάσκεψης: babel (zeus)
Συντονιστές: adie@zeus, alie@zeus

Στη συνέχεια θα παρακολουθήσουμε την περιγραφή της διάσκεψης από τον adie:

"Babel: Le nouveau parfum de Christian Dior

Μήπως ο κόσμος γύρω σας φαντάζει ...απρόσωπος και κενός; Μήπως είστε στα πρόθυρα νευρικής κρίσης; Οχι, όχι, μην απευθυνθείτε στη Σεμίνα, μην τηλεφωνείτε στο 0055-325-SEX, κάντε join babel τώρα και χαρίστε μας τον ψυχικό σας πλούτο.

Εδώ και αρκετό καιρό έχει παρατηρηθεί το φαινόμενο ανταλλαγής απόψεων - και όχι μόνον - πάνω σε θέματα ...γενικού περιεχομένου μέσα από διασκέψεις που δεν προορίζονται για το σκοπό αυτό (βλ. pink_passion, media-new κ.ά.). Αποφασίσαμε, λοιπόν, να δημιουργήσουμε τη διάσκεψη babel, όπου μπορείτε να μιλήσετε για οποιοδήποτε πρόβλημα σας απασχολεί, για κάθε κοινωνικό θέμα, για κάτι που σας έτυχε και επιθυμείτε να το μοιραστείτε μαζί μας έτσι, ώστε μέσω εποικοδομητικού διαλόγου να... μπλα... μπλα... μπλα... "

Ονομα διάσκεψης: engfoot (zeus)
Συντονιστής: floyd@zeus
Θέματα: stadium, news, results, liverpool

Ας δούμε πώς περιγράφει τη διάσκεψη ο ίδιος ο συντονιστής της:

"Το topic stadium είναι ο χώρος όπου θα εκδηλώνουμε τις προτιμήσεις μας και θα ανταλλάσσουμε απόψεις γύρω από το αγγλικό ποδόσφαιρο. Καλό θα ήταν να μη μεταφέρουμε το φανατισμό που επικρατεί στις διασκέψεις των ελληνικών ομάδων και δω, αν και θα ήταν μια καλή εμπειρία να το παίζω θεός και να αρχίσω να σβήνω μηνύματα....

Επίσης, σε αυτό το topic θα υπάρχουν και διάφορα αρχεία με εικόνες και κείμενα σχετικά με το αγγλικό ποδόσφαιρο και τις διάφορες ομάδες. Προς το παρόν, τα αρχεία αυτά αναφέρονται κυρίως στη Λίβερπουλ. Τι να κάνουμε, οι προτιμήσεις δεν κρύβονται... Πάντως, περιμένω υλικό από όλους τους netsurfers.

Εδώ θα μπορείτε να βρίσκετε τα τελευταία νέα από το αγγλικό ποδόσφαιρο από διάφορες πηγές: Internet, εφημερίδες, τηλεόραση κ.λπ. Το topic αυτό δεν το έκανα read only έτσι ώστε

THE SHOW MULTIMEDIA



όποιος μαθαίνει κάτι νέο να έχει τη δυνατότητα να το λέει και στους υπόλοιπους.

Εδώ θα μπορείτε να βρείτε τα αποτελέσματα της premier league, των δύο εσωτερικών κυπέλλων, των αγώνων των αγγλικών ομάδων στην Ευρώπη αλλά και το βαθμολογικό πίνακα του αγγλικού πρωταθλήματος, τους σκόρερ κ.λπ. Επίσης, θα γίνει προσπάθεια ώστε να ανανεώνονται αμέσως μετά το τέλος των αγώνων.

Αυτό το topic είναι φτιαγμένο για τους φίλους της Liverpool. Εδώ θα ανταλλάσσουμε απόψεις, νέα αλλά και ιστορίες από το παρελθόν. Επίσης, εδώ θα μαθαίνετε τα νέα του ελληνικού συνδέσμου φίλων της Liverpool στον οποίο προσπαθώ να γραφτώ εδώ και καιρό. "



MUSIC, VISION & MEDIA

Ονομα διάσκεψης: net_cafe
Συντονιστής: corporal@zeus

"Καλώς ήρθατε στο νέο καφενεδάκι του συστήματος, που ήρθε να αντικαταστήσει την παλιά καλή cafe_clink.

Καφές, τσιγάρο για τους θεριακλήδες και πολλή συζήτηση! "

Ονομα διάσκεψης: ex-libris
Συντονιστές: pandri@zeus, spycon@zeus

Ας δούμε μια περιγραφή της διάσκεψης από το συντονιστή της pandri:

"Αποφασίσαμε να φτιάξουμε μία διάσκεψη εδώ στην CompuLink που θα ασχολείται με το χώρο του βιβλίου, ώστε να καλυφθεί το κενό που υπάρχει στο Σύστημα για το συγκεκριμένο θέμα.

Η διάσκεψή μας αυτή έχει σκοπό να σας ενημερώνει για τις τρέχουσες εξελίξεις, καλύπτοντας την επικαιρότητα στον ελληνικό χώρο, καθώς και να σας παρουσιάζει ειδικότερα θέματα γύρω από τους συγγραφείς, τα βιβλία και τις βιβλιοθήκες, στην Ελλάδα και το εξωτερικό. "

Ονομα διάσκεψης: 3d animation
Συντονιστής: bebop@zeus

Ας δούμε τι λέει για τη διάσκεψη ο ίδιος ο bebop:

"Σκοπός της διάσκεψης είναι οι ανταλλαγές απόψεων, οι απαντήσεις σε απορίες και το σημαντικότερο η βοήθεια σε όσους θέλουν να μπουν στο μαγευτικό κόσμο του 3D animation. Εδώ θα μπορείτε να ενημερώνεστε για τα καινούρια hardware & software προϊόντα, όπως επίσης θα μπορείτε και να τα σχολιάζετε."

Ονομα διάσκεψης: paokara (zeus)
Συντονιστής: giokas@zeus

Ο ίδιος ο giokas περιγράφει το αντικείμενο της διάσκεψής του:

"Από σήμερα η διάσκεψη paokara περιμένει τα μηνύματα των φιλάθλων του Π.Α.Ο.Κ. Στη βάση υπάρχουν θέματα για το μπάσκετ, το ποδόσφαιρο, το βόλεϊ και γενικά για ό,τι άλλο έχει σχέση με την ΠΑΟΚΑΡΑ μας."

Ονομα διάσκεψης: addicted (macedon)
Συντονιστής: valis@macedon
Θέματα: drugs, smoking, alcohol

Ας δούμε πως παρουσιάζει τη μοναδική νέα διάσκεψη του Μακεδόνα ο ίδιος ο συντονιστής της:

"Καλώς ήλθατε στη διάσκεψή μου. Στη διάσκεψη αυτή θα ανταλλάσσουμε απόψεις και εμπειρίες σχετικά με ένα τόσο σοβαρό θέμα του καιρού μας, τον εθισμό. Σύντομα θα προστεθεί και ένα ακόμη topic που θα έχει φωτογραφίες σχετικά με το θέμα. Φιλικά ο mod Valis."

Διάσκεψη: Sun (zeus)
Συντονιστής: nfotis@zeus

Ας παρακολουθήσουμε μια μικρή περιγραφή της διάσκεψης από το Νίκο Φώτη:

"Καλωσορίσατε στη νέα διάσκεψη για σταθμούς εργασίας Sun! Το θέμα hardware αφορά σε τεχνικά θέματα (υλικό/hardware) σχετικά με τους εν λόγω σταθμούς εργασίας καθώς και στις πιθανές αναβαθμίσεις τους. Το θέμα admin στη διάσκεψη αυτήν αφορά σε προβλήματα και λύσεις για τους ανθρώπους που διαχειρίζονται τέτοιους σταθμούς εργασίας (είτε με SunOS είτε Solaris)".

Ονομα διάσκεψης: vr_madness
Συντονιστής: johnny@zeus, propet@zeus

Στη συνέχεια θα παρακολουθήσουμε την περιγραφή από τον ίδιο τον johnny της διάσκεψής του:

"Καλώς ήρθατε στην conference για το 3D Studio. Το 3D Studio της Autodesk είναι το καλύτερο πρόγραμμα σε επίπεδο PCs για 3D Modelling, Rendering και Animation. Μέχρι αυτή τη στιγμή κυκλοφορεί για DOS (έκδοση 4) και για Windows NT.

Τοποθετήστε τις απορίες σας εδώ και θα τις απαντήσουμε... Επίσης, ψάξτε για σημαντικά (και ασήμαντα) αρχεία σχετικά με το 3D Studio εδώ γύρω. Από καιρό σε καιρό θα βρείτε meshes, ipas, tips & hints, textures, maps κ.λπ."

Αυτά όμως για την ώρα, φίλες και φίλοι του Κυβερνοχώρου. Θα είμαστε πάλι μαζί τον επόμενο μήνα, με πολλά νέα και ειδήσεις από την CompuLink.

Zeus.Main: bye

3D STUDIO Η τρίτη διάσταση

Τα μαθήματα στις σχολές άρχισαν. Το "PC Master", πιστό στο φοιτητικό πνεύμα των ημερών, σας καθοδηγεί πώς να κατασκευάσετε ένα συμπλήρωμα απαραίτητο για τη μελέτη και την παρακολούθηση των μαθημάτων: ένα τάβλι!

Του Κώστα Καρπούζη



ΘΕΩΡΙΑΣ ΣΥΝΕΧΕΙΑ...

Στο προηγούμενο τεύχος εξετάσαμε πώς το 3D Studio κατασκευάζει τρισδιάστατα αντικείμενα, προσεγγίζοντάς τα -αν χρειαστείμε στοιχειώδη επίπεδα πολύγωνα. Στο tutorial αυτού του μήνα θα δούμε έναν διαφορετικό τρόπο να κατασκευάζουμε τα στερεά μας, εκμεταλλευόμενοι την τυχόν συμμετρία τους.

Ενώ στην κατασκευή των ζαριών θα χρησιμοποιήσουμε γνωστές ήδη μεθόδους (fit πολύγωνα και βασικούς τύπους), τα πούλια για το τάβλι μας θα κατασκευαστούν με τελείως διαφορετικό τρόπο. Παρατηρώντας ένα τέτοιο πούλι, βλέπουμε ότι ουσιαστικά είναι ένας πολύ κοντός κύλινδρος, με δύο μικρές λακκούβες στις δύο βάσεις του. Εχει λοιπόν συμμετρία ακτινικής μορφής, πράγμα που σημαίνει ότι αν πάρουμε μια τομή του πάνω σε μια διάμετρό του και την περιστρέψουμε κατά τον κατακόρυφο άξονα, θα καταλήξουμε στο αρχικό αντικείμενό μας. Αρκεί μάλιστα κατά τη διαδικασία αυτή να σχεδιάσουμε τη μισή μόνο τομή, κερδίζοντας σε τελικό πλήθος πολυγώνων που, όπως έχουμε πει, είναι πολύ σημαντικό στον απαιτούμενο για την απόδοση χρόνο. Αυτά τα στερεά, που ονομάζονται στερεά εκ περιστροφής και προέρχονται από την τοποθέτηση ενός πολυγώνου σε διαδοχικές θέσεις ενός κλειστού κυκλικού μονοπατιού, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την κατασκευή των περισσότερων αντικειμένων του περιβάλλοντός μας ή τουλάχιστον τμημάτων τους. Στερεά όπως κύλινδροι, σφαίρες ή κώνοι μπορούν να κατασκευαστούν με αυτό τον τρόπο, δίνοντας μάλιστα στο σχεδιαστή μεγαλύτερο έλεγχο στο τελικό πλήθος των πολυγώνων του αντικειμένου του.

Τα πολύγωνα-γεννήτορες τέτοιων στερεών δεν είναι απαραίτητο να είναι τόσο απλά όσο στα ανωτέρω παραδείγματα: τα πόδια ενός τραπεζιού ή ένα βάζο μπορούν να κατασκευαστούν με αυτό τον τρόπο, αρκεί να σχεδιάσουμε γι' αυτά ένα πιο πολύπλοκο και ενδιαφέρον "προφίλ".

Μια άλλη πολύ ενδιαφέρουσα περίπτωση είναι οι λογικές πράξεις μεταξύ αντικειμένων. Αυτή η μέθοδος μοντελοποίησης δανείστηκε το όνομά της από τις αντίστοιχες λογικές πράξεις της άλγεβρας Boole (η οποία με τη σειρά της δεν έχει καμιά σχέση με τη λογική - πού ακούστηκε 1+1=0!)

Ετσι, έχουμε αντίστοιχα την τομή, την ένωση ή την αφαίρεση δύο αντικειμένων, οι οποίες δίνουν ως αποτέλεσμα αντίστοιχα το στερεό που ανήκει ταυτόχρονα και στα δύο αντικείμενα που συμμετέχουν στην πράξη - το στερεό οι ακμές του οποίου ανήκουν είτε στο ένα είτε στο άλλο αντικείμενο ή το στερεό που προκύπτει αν από το πρώτο αντικείμενό μας αφαιρέσουμε τις ακμές του δεύτερου. Μοναδικός περιορισμός είναι τα δύο αντικείμενα να επικαλύπτονται όσο χρειάζεται, έτσι ώστε να έχουν νόημα τα στερεά που περιγράψαμε, και να μη δίνουν στερεά που δεν ορίζονται από την περιγραφή που χρησιμοποιεί το 3D Studio. Ο τελευταίος περιορισμός είναι ουσιαστικά μια παγίδα, αφού τέτοια μη έγκυρη γεωμετρία συνήθως ανιχνεύεται, αφού ήδη τα αρχικά στερεά έχουν υποστεί κάποια επεξεργασία και επομένως είναι αδύνατον να επανέλθουν στην αρχική τους μορφή. Είναι σκόπιμο λοιπόν να αποθηκεύουμε τα δεδομένα της σκηνής μας προτού αρχίσουμε μια τέτοια διαδικασία, είτε με File/Save είτε δίνοντας Hold στην αντίστοιχη προτροπή του 3D Studio, έτσι ώ-

στε να τα επαναφέρουμε δίνοντας Fetch αν κάτι δεν πάει καλά.

ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ ΥΦΗΣ (TEXTURE MAPPING)

Στα προηγούμενα τεύχη ασχοληθήκαμε αποκλειστικά με αντικείμενα φτιαγμένα από πλαστικό ή κάποιο άλλο υλικό με ομοιόμορφο χρώμα και σχετικά όχι γυαλιστερό. Τώρα θα επεκτείνουμε τις επιλογές μας με πιο σύνθετα υλικά, όπως το ξύλο ή το μάρμαρο. Αυτό που κάνουμε σε τέτοιες περιπτώσεις είναι να προβάλλουμε (map) μια στατική ή κινούμενη εικόνα (texture) πάνω στα πολύγωνα που απαρτίζουν την επιφάνεια ενός αντικειμένου. Ετσι, τα σημεία δεν θα είναι ομοιόμορφα χρωματισμένα, όπως στην περίπτωση του πλαστικού, αλλά το χρώμα τους θα υπολογίζεται με βάση τη θέση τους ως προς το mapping icon, ένα σχήμα που καθορίζει τον τρόπο προβολής του texture ή, αν θέλετε, τον τρόπο με τον οποίο η εικόνα που περιγράφει το υλικό μας θα "κολλήσει" πάνω στο αντικείμενο. Ετσι, μπορούμε να διακρίνουμε επίπεδο (planar), σφαιρικό (spherical) ή κυλινδρικό (cylindrical) mapping, όπου το mapping icon έχει τη μορφή του αντίστοιχου στερεού. Εκτός από την απόδοση υφής σε ένα αντικείμενο, αυτή η τεχνική μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ελέγξουμε τη διαφάνειά του (opacity mapping), για να προσομοιώσουμε κάποια τραχύτητα στην επιφάνειά του χωρίς να τη μοντελοποιήσουμε πλήρως (bump mapping) ή να καθορίσουμε τι ακριβώς θα βλέπουμε στα σημεία του που είναι έντονα γυαλιστερά (reflection mapping). Στις δύο πρώτες περιπτώσεις χρησιμοποιούμε μια grayscale εικόνα, τα σημεία της οποίας καθορίζουν την ένταση του αντίστοιχου μετασχηματισμού: μαύρο εικονοστοιχείο σημαίνει ότι το αντίστοιχο σημείο της επιφάνειας του αντικειμένου θα είναι διαφανές ή, αντίστοιχα, "σκαμμένο", ενώ για τα σημεία που αντιστοιχούν σε λευκά εικονοστοιχεία δεν επιβάλλουμε καμιά αλλαγή. Για το reflection mapping, επειδή το 3D Studio δεν υποστηρίζει ανακλάσεις στη σωστή τους θεωρητικά μορφή (θα σχολιάσουμε τα σχετικά με mirrors σε επόμενο τεύχος) μπορούμε να επιβάλουμε τη μορφή μιας τέτοιας ανάκλασης, καθορίζοντας τι ακριβώς θα βλέπει ο παρατηρητής.

Με αυτή τη λογική, θεωρητικά, θα αρκούσε να προβάλλουμε την εικόνα ενός κομματιού από ξύλο ή μάρμαρο, για να πετύχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα.



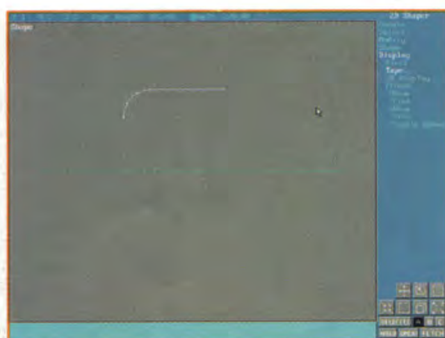
Μην ξεχνάτε ότι για κάθε απορία ή ιδέα σχετική με τη στήλη μπορείτε να επικοινωνείτε μαζί μας στη διεύθυνση του περιοδικού ή στο Internet με e-mail στο kkarpou@theseas.softlab. ece.ntua.gr.

Ακόμη, θα μπορούσαμε, αντί να ανοίξουμε όλες τις λακκούβες που αντιστοιχούν στις πλευρές του ζαριού, να χρησιμοποιήσουμε απλώς texture ή/και bump mapping. Το πρόβλημά μας τότε θα ήταν το εξής: επειδή η κατεύθυνση της προβολής είναι γραμμική (τοποθετούμε δηλαδή την εικόνα στο κέντρο του mapping icon και από κάθε εικονοστοιχείο σχεδιάζουμε ευθείες προς τα έξω, ζωγραφίζοντας τα αντίστοιχα σημεία του αντικειμένου με το χρώμα του εικονοστοιχείου), τα σημεία που βρίσκονται πάνω στον άξονα μιας τέτοιας προβολής θα πάρουν το ίδιο χρώμα και θα φαίνονται αφύσικα (ένα τέτοιο παράδειγμα φαίνεται στις εικόνες που ακολουθούν). Επίσης, στα όρια του mapping icon το texture επαναλαμβάνεται και έτσι φαίνεται σαν να έχουμε απλώς κολλήσει ένα αυτοκόλλητο πάνω στο αντικείμενό μας. Μια άλλη παγίδα είναι ότι με προσεκτική παρατήρηση ο χρήστης που βλέπει την τελική εικόνα μας μπορεί να διακρίνει ότι δεν έχουμε μοντελοποιήσει ακριβώς την επιφάνεια του ζαριού, αφού κανένα είδος mapping δεν μπορεί να δώσει τη λεπτομέρεια που ζητάμε. Η μόνη λύση είναι η χρησιμοποίηση των εξωτερικών προγραμμάτων (external processes) του 3DS.

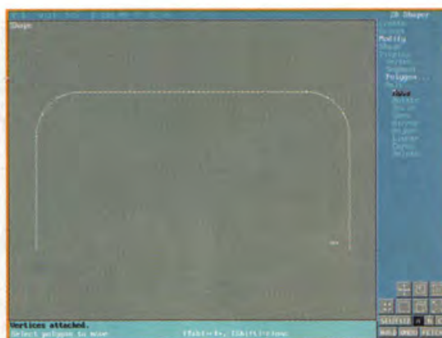
Η διαφορά εδώ είναι ότι υπολογίζουμε το χρώμα του κάθε σημείου του αντικειμένου με βάση τη θέση του στο χώρο και όχι ως προς το mapping icon. Ετσι, μπορούμε να δημιουργήσουμε το υλικό που θέλουμε καθορίζοντας απλώς ένα τέτοιο πρόγραμμα (αρχείο με κατάληξη SXP στον υποκατάλογο PROCESS) ως texture map στο Materials Editor. Το πλεονέκτημα αυτής της μεθόδου γίνεται πιο φανερό αν αποδώσουμε μια τομή του αντικειμένου μας: το αποτέλεσμα θα είναι ένα πολύ ρεαλιστικό κομμάτι από ξύλο ή μάρμαρο.

Για περισσότερες λεπτομέρειες κάνετε υπομονή για τα επόμενα tutorials. Μην ξεχνάτε ότι για κάθε απορία ή ιδέα σχετική με τη στήλη μπορείτε να επικοινωνείτε μαζί μας στη διεύθυνση του περιοδικού ή στο Internet με e-mail στο kkarpou@theseas.softlab. ece.ntua.gr.

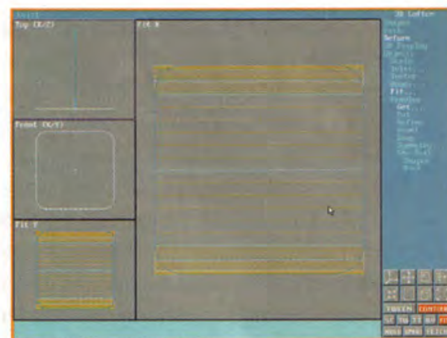
Μέχρι το επόμενο τεύχος, think three-D!



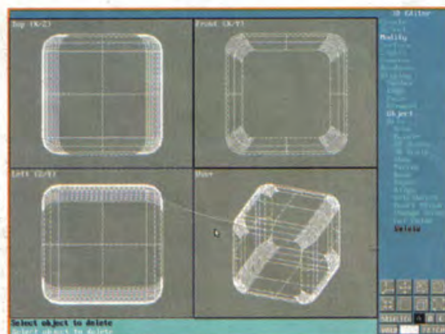
1 Αρχίζουμε την κατασκευή μας από το ζάρι. Επειδή θέλουμε οι άκρες του να είναι στρογγυλεμένες, δεν θα χρησιμοποιήσουμε έναν απλό κύβο, αλλά θα το δημιουργήσουμε από την αρχή. Στο 2D Shaper λοιπόν ζωγραφίζουμε μια μικρή ευθεία και στην άκρη της ένα τεταρτοκύκλιο. Μπορούμε να μετρήσουμε το μήκος της γραμμής τοποθετώντας τη μεζούρα του 3DS με display/tape/find και move.



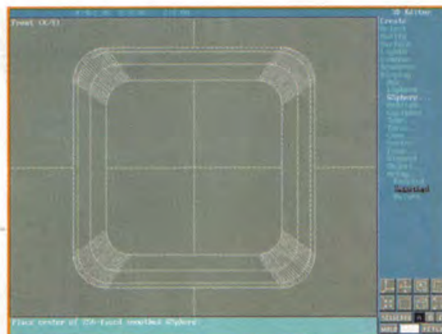
2 Ακολούθως ζωγραφίζουμε μια ισομήκη γραμμή στο άλλο άκρο του τόξου μας και συνδέουμε τις ανωτέρω γραμμές σε ένα πολύγωνο απαντώντας θετικά στην ερώτηση "connect these vertices?" Μετά, με την εντολή modify/polygon/mirror και πατώντας shift και tab αντιγράφουμε και περιστρέφουμε το πολύγωνό μας σχηματίζοντας το επάνω μισό του σχήματος που θέλουμε.



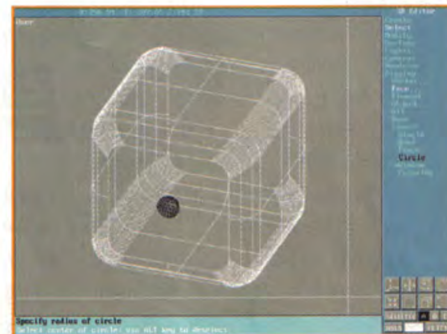
3 Επαναλαμβάνουμε μία ακόμη φορά αντιγράφοντας όλο το επάνω μέρος και εισάγουμε το πολύγωνο στο 3D Lofter ως fit shape. Εισάγουμε ως κύριο shape έναν απλό κύκλο και δίνουμε deform/fit/gen path. Έτσι, προσαρμόζουμε το αρχικό μονοπάτι στις ανάγκες των fit πολυγώνων που έχουμε, βάζουμε δηλαδή λιγότερες στα επίπεδα τμήματα και περισσότερες σε αυτά που αντιστοιχούν σε καμπύλες.



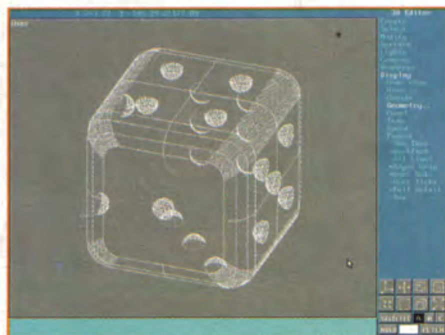
4 Δίνουμε objects/make και ιδού το αντικείμενο που προκύπτει. Παρατηρούμε τα πολλά επίπεδα τμήματα στις στρογγυλεμένες άκρες του ζαριού, που έχουν ως αποτέλεσμα το μεγάλο αριθμό πολυγώνων στο σχήμα. Αν ο υπολογιστής σας είναι σχετικά αργός, είναι προτιμότερο να γυρίσετε σε box mode με alt-b, αφού ο αριθμός των πολυγώνων -συνεπώς και ο χρόνος σχεδίασης- θα μεγαλώσει πολύ κατά την επεξεργασία.



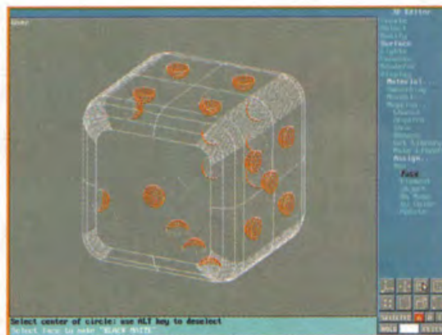
5 Τώρα θα φτιάξουμε μία προς μία τις πλευρές του ζαριού. Αρχικά δημιουργούμε μια μικρή σφαίρα στο κέντρο ακριβώς της μιας πλευράς και την τοποθετούμε έτσι ώστε να είναι μισή μέσα στο ζάρι μας και μισή έξω από αυτό. Ο αριθμός των πολυγώνων της σφαίρας δεν χρειάζεται να είναι πολύ μεγάλος, αφού οι "λακκούβες" που θα ανοίξουμε θα είναι σχετικά μικρές.



6 Αμέσως μετά δίνουμε create/object/boolean, επιλέγουμε subtraction (αφαίρεση) και ορίζουμε ως πρώτο αντικείμενο τον κύβο και ως δεύτερο τη σφαίρα. Το αποτέλεσμα είναι η πλευρά του ζαριού με τον αριθμό ένα.
Κάνουμε το ίδιο για κάθε πλευρά ανοίγοντας τον αντίστοιχο αριθμό από "λακκούβες". Εδώ θα βοηθήσει πολύ η χρήση του move με shift για παραγωγή όμοιων αντικειμένων.



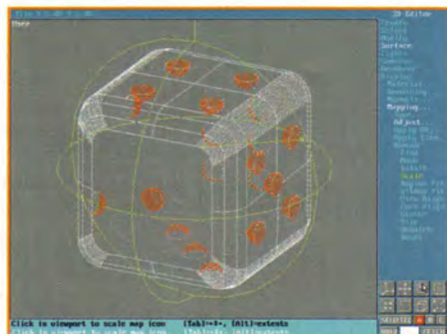
7 Στο σχήμα φαίνονται με κόκκινο οι ακμές που ανήκουν στη "λακκούβα". Εδώ έχουμε δώσει προηγουμένως display/geometry/back face, έτσι ώστε να σχεδιάζονται διακεκομμένες οι πίσω ακμές για περισσότερη σαφήνεια. Επιλέγουμε για το ζάρι το υλικό mottled marble και μετά την ανάθεση δίνουμε mapping/apply obj.



8 Αφού αναθέσουμε το υλικό mottled marble σε ολόκληρο το ζάρι, επιλέγουμε τις πλευρές που ανήκουν στα πολύγωνα με select/face/circle και κάνοντας έναν κύκλο γύρω από κάθε "λακκούβα". Αφού τις επιλέξουμε όλες, τους αναθέτουμε το υλικό black plastic με surface/material/assign/face και πατώντας space πριν από την ανάθεση.



9 Αν αποδώσουμε το ζάρι όπως είναι, δεν θα έχουμε το αποτέλεσμα που θέλουμε. Ο λόγος είναι ότι η προβολή της εικόνας που καθορίζει το υλικό που επιλέξαμε γίνεται παράλληλα προς το mapping icon και όχι παράλληλα σε κάποιες από τις πλευρές.



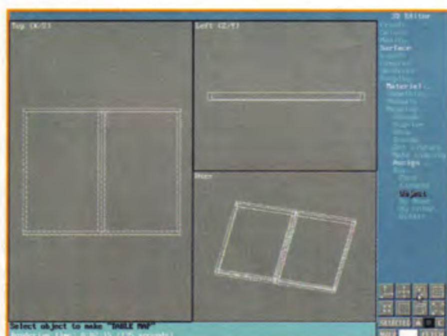




10 Αν χρησιμοποιήσουμε spherical mapping θα έχουμε το εξής πρόβλημα: αφού η προβολή γίνεται από το κέντρο της σφαίρας προς τα έξω, η ακριβής μορφή και η ανάλυση του texture θα παρουσιάζει ελαφρές ανωμαλίες στα επίπεδα σημεία και σε αυτά που δεν είναι ακριβώς τμήματα σφαίρας...

11 ...όπως φαίνεται καθαρά στην εικόνα μας. Θα πρέπει λοιπόν να χρησιμοποιήσουμε ένα από τα εξωτερικά προγράμματα. Μέσα από το Materials Editor δημιουργούμε ένα υλικό με texture map, το αρχείο marble.sxp, και το αποθηκεύουμε με κάποιο σχετικό όνομα (λ.χ. SXP MARBLE) δίνοντας put material και save library.

12 Αναθέτουμε το νέο υλικό στο ζάρι (πρέπει να αναθέσουμε ξανά το υλικό στις "λακκούβες") και ορίστε το αποτέλεσμα. Η διαφορά οφείλεται στο ότι ο υπολογισμός του χρώματος κάθε σημείου του ζαριού γίνεται με βάση τη σχετική του θέση στις τρεις διαστάσεις. Μπορείτε να αλλάξετε τα χρώματα στο μάρμαρο πατώντας το S δίπλα στο όνομα του αρχείου στο texture map.



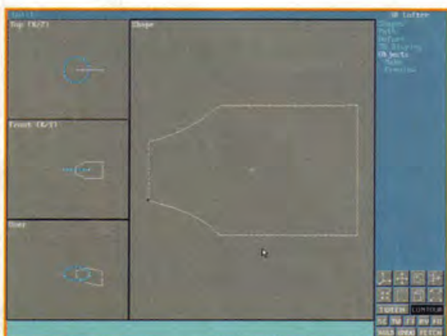


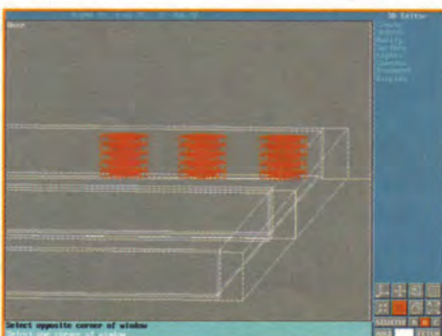


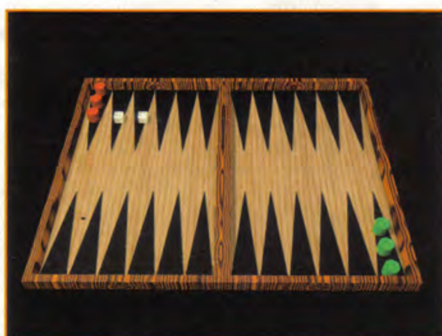
13 Ας φτιάξουμε τώρα το τραπέζι μας. Με την εντολή create/box δημιουργούμε τις πλευρές του και με την εντολή create/object/attach τις ενοποιούμε σε ένα αντικείμενο. Με τον ίδιο τρόπο, όπως πριν, ορίζουμε ένα νέο υλικό όπου χρησιμοποιούμε αντίστοιχα το αρχείο wood.sxp και το αναθέτουμε στο πλαίσιό μας. Τέλος, φτιάχνουμε σαν ξεχωριστά αντικείμενα τις δύο βάσεις του, από μία για κάθε πλευρά.

14 Στο Paintbrush ή σε κάποιο αντίστοιχο πρόγραμμα φτιάχνουμε μια εικόνα όπως αυτή και τη μεταφέρουμε στο subdirectory images του 3D Studio. Τώρα, στο Materials Editor φτιάχνουμε ένα νέο υλικό με texture map, το αρχείο ashwood.jpg, και mask την εικόνα που μόλις φτιάξαμε. Βάζουμε μαύρο χρώμα στα diffuse και specular sliders και αναθέτουμε το νέο υλικό στη βάση μας.

15 Η νέα μπουτίκ του PC Master (καμιά απολύτως σχέση με άλλες αντίστοιχες μπουτίκ...) μόλις δημιούργησε το πρώτο της τάβλι. Μπορείτε να το προμηθευτείτε από τη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού (την εικόνα τουλάχιστον).







16 Για να φτιάξουμε τα πούλια για το τάβλι μας, ζωγραφίζουμε ένα πολύγωνο στο 2D Shaper και το εισάγουμε στο 3D Lofter. Εκεί δίνουμε Path/Helix και εισάγουμε μηδέν στο πεδίο Height. Στη συνέχεια, με την εντολή path/2D Scale μικραίνουμε το μονοπάτι μας στο μέγεθος της εικόνας και δίνουμε objects/make.

17 Με χρήση της εντολής create/array/linear μπορούμε εύκολα να φτιάξουμε μια στοίβα από πέντε πούλια. Μετά, κάνοντας move και έχοντας πατημένο το shift, μπορούμε να φτιάξουμε τις υπόλοιπες στοίβες. Αν θέλουμε να τοποθετήσουμε τα πούλια ελεύθερα πάνω στο τάβλι, τότε στην αντιγραφή επιλέγουμε ως προορισμό ξεχωριστά αντικείμενα.

18 Το τάβλι μας σε ολοκληρωμένη μορφή - χαρείτε το! Μια που οι γιορτινές μέρες δεν απέχουν πολύ (που λέει ο λόγος) μπορείτε να περάσετε την ώρα σας φτιάχνοντας μια τρισδιάστατη ρουλέτα ή έναν κουλοχέρη... Η δημιουργία ενός virtual casino δεν είναι μακριά! Μέχρι τότε, καλή διασκέδαση και think three-D!

ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ

Αυτόν το μήνα θα κάνουμε μια περιγραφική εισαγωγή στις διαδικασίες εκτυπώσεων. Δεν θα προχωρήσουμε σε εις βάθος ανάλυση, αφ' ενός λόγω της μεγάλης έκτασης του θέματος, και αφ' ετέρου διότι σε λίγους μήνες θα δούμε τεχνικές και εργαλεία που απλοποιούν σημαντικά τα πράγματα.

Του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr

Από μια άποψη, οι εκτυπώσεις σε παραθυρικό περιβάλλον είναι εύκολη υπόθεση, διότι λόγω της αρχιτεκτονικής του συστήματος κάθε κατασκευαστής φροντίζει να έχει drivers για τον εκτυπωτή του. Αυτό είναι πράγματι σωτήριο, καθώς παλιά με το DOS έπρεπε ο προγραμματιστής να δημιουργήσει ο ίδιος έναν εσωτερικό driver στο πρόγραμμά του, για κάθε εκτυπωτή που ήθελε να υποστηρίξει! Επιπλέον, η διαδικασία για να εκτυπώσουμε μια σελίδα, ανεξαρτήτως περιεχομένου, έχει πολλές αναλογίες με τον τρόπο εμφάνισης κειμένου και γραφικών στην οθόνη του υπολογιστή. Ανοίγουμε δηλαδή ένα device context και μετά χρησιμοποιούμε τις ίδιες ακριβώς κλήσεις του GDI που εφαρμόσαμε και στην περίπτωση απεικόνισης στην οθόνη. Βέβαια, υπάρχουν και κάποιοι λογικοί περιορισμοί - για παράδειγμα, αν η έξοδος θα γίνει σε plotter, δεν θα μπορέσετε να δώσετε εντολή για την εκτύπωση ενός bitmap, λόγω του τρόπου με τον οποίο λειτουργεί η συγκεκριμένη συσκευή. Μια εντολή PlayMetafile() όμως, δεν θα δημιουργούσε πρόβλημα.

Από μια άλλη οπτική γωνία, τώρα, η εκτύπωση μέσα από τα Windows είναι πολύπλοκη διαδικασία, επειδή λόγω του περιβάλλοντος έχουν αυξηθεί και οι απαιτήσεις του μέσου χρήστη. Πρέπει να υποστηρίξετε το λεγόμενο printer initialization (αν, για παράδειγμα, η σελίδα θα εκτυπωθεί portrait ή landscape), να χειριστείτε output που θα ξεπερνά τη μία σελίδα, να ενημερώνετε το χρήστη για την πορεία της εκτύπωσης και να έχετε μια option για διακοπή/ακύρωση της τρέχουσας εκτύπωσης.

ΤΑ ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

Συνήθως, κάθε παραθυρικό πρόγραμμα έχει κάπου μια επιλογή Printer Setup, με την οποία ενεργοποιείται το κατάλληλο dialog box του driver του εκτυπωτή. Εκεί ο χρήστης επιλέγει την ανάλυση σε DPI, τις εγκατεστημένες γραμματοσειρές, τη διαθέσιμη μνήμη (συνήθως σε εκτυπωτές laser) και άλλες παραμέτρους. Εμείς λοιπόν στο πρόγραμμά μας έχουμε μια συνάρτηση της μορφής SetupPrinter(), που αναλαμβάνει αυτές τις εργασίες. Η κύρια δουλειά της είναι να καλεί μια εξωτερική συνάρτηση η οποία ενεργοποιεί το dialog box που είναι υποχρεωμένος να παρέχει ο κατασκευαστής του εκτυπωτή. Για να γίνει αυτό, ξεκινάμε με την κλήση της συνάρτησης LoadLibrary για να "φορτώσουμε" το αρχείο device driver του εκτυπωτή. Το όνομα αυτού του αρχείου έχει συνήθως την κατάληξη .DRV και το αποκτούμε με τη συνάρτηση GetProfileString(). Κατόπιν χρησιμοποιούμε την κλήση GetProcAddress() για να εντοπίσουμε τη συνάρτηση DEVICEMODE μέσα σε αυτό το αρχείο. Ολη αυτή η διαδικασία θα έχει ως αποτέλεσμα την εμφάνιση στην οθόνη μας του dialog box για τη ρύθμιση του εκτυπωτή. Τα δεδομένα που προκύπτουν από τις ρυθμίσεις του χρήστη, αποθηκεύονται αυτομάτως από τον device driver. Η υποθετική συνάρτηση SetupPrinter της εφαρμογής μας θα έκανε μια τελευταία δουλειά ακόμη, ελευθερώνοντας τη βιβλιοθήκη που φορτώθηκε στη μνήμη. Ο κώδικας θα έχει τελικά την ακόλουθη μορφή:

```
void TSysWindow:: SetupPrinter ()
{
 HANDLE hLibrary;
typedef int (FAR PASCAL *PDLGPROC) (char*,
  HANDLE, char*, char*);

PDLGPROClpfnPrintDlg ;

hLibrary = LoadLibrary (( char*) (sDriver +
  ".DRV")) ;
if (hLibrary >= 32)
{
 lpfnPrintDlg = (PDLGPROC) GetProcAddress
 (hLibrary, "DEVICEMODE") ;
 (*lpfnPrintDlg) (NULL, hLibrary, (char*)
 sDevice, (char*) sOutput) ;

 FreeLibrary (hLibrary) ;
 }
}
```

ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ

Το επόμενο βήμα είναι να έχουμε μια συνάρτηση που θα ξεκινά τη διαδικασία εκτύπωσης του εγγράφου μας - έστω ότι της δίνουμε το όνομα StartDocument(). Αυτή η member function συνάρτηση μέλος-μέθοδος) του προγράμματός μας θα χρησιμοποιήσει τη συνάρτηση Escape(), με διάφορα ορίσματα, για να επικοινωνήσει με τον εκτυπωτή. Εδώ θα ανοίξουμε μια παρένθεση για να εξετάσουμε σε βάθος τις συναρτήσεις αυτού του τύπου.

ESCAPE FUNCTIONS ΣΥΝΟΜΙΛΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟΝ ΕΚΤΥΠΩΤΗ

Για να έρθουμε σε "συνεννόηση" με τον εκάστοτε εκτυπωτή, χρησιμοποιούμε το λεγόμενο Escape() API, μια γενική μέθοδο για την επικοινωνία με τον printer driver. Η γενικευμένη σύνταξη αυτών των συναρτήσεων είναι:

```
nResult = Escape (hPrinterDC, nEscapeCode,
   nCount, char *DataIn, char *DataOut) ;
```

Η βασικότερη παράμετρος σε αυτή τη συνάρτηση είναι οι περίφημοι κώδικες διαφυγής, Escape Codes όπως λέγονται, που μας θυμίζουν τον τρόπο με τον οποίο ένα πρόγραμμα στέλνει εντολές στον εκτυπωτή, ακόμη και σε περιβάλλον DOS. Ανάλογα με τον τύπο και το μοντέλο του εκτυπωτή, υπάρχουν αρκετοί τέτοιοι κώδικες, αλλά διακρίνουμε και 8 βασικούς, που είναι υποχρε-

ωμένοι όλοι οι εκτυπωτές να αναγνωρίζουν, όταν δουλεύουν σε περιβάλλον Windows. Πρόκειται για τους:

ABORTDOC
Διακόπτει την τρέχουσα εργασία εκτύπωσης, ακόμη και αν βρίσκεται σε εξέλιξη.

ENDDOC
Τερματίζει την εκτύπωση.

GETPHYSPAGESIZE
Επιστρέφει το φυσικό μέγεθος της σελίδας του εκτυπωτή. Βέβαια, το standard μέγεθος είναι το Α4, αλλά ενδεχομένως ο χρήστης να έχει διαλέξει Α3, Α5, Legal, Letter ή κάποιο άλλο μέγεθος σελίδας. Συνήθως βέβαια μας ενδιαφέρει η "καθαρή" επιφάνεια της σελίδας, στην οποία θα εκτυπώσουμε τελικά, αλλά για το σκοπό αυτό θα χρειαστούμε τη συνάρτηση GetPrinterRect().

NEWFRAME
Προχωρεί στην επόμενη σελίδα προς εκτύπωση.

NEXTBAND
Ενημερώνει τον εκτυπωτή ότι μια λωρίδα εκτύπωσης (band), καθορισμένη από το χρήστη, έχει ολοκληρωθεί.

QUERYESCSUPPORT
Ελέγχει αν ο device driver υποστηρίζει έναν συγκεκριμένο escape code. Εναλλακτικά, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κανονικά τον escape code και να δούμε την τιμή επιστροφής που μας δίνει, στον ακέραιο nResult που είδαμε προηγουμένως. Αν η τιμή αυτή είναι 0, τότε το χαρακτηριστικό δεν υποστηρίζεται.

SETABORTPROC
Καθορίζει τη διεύθυνση όπου βρίσκεται η διαδικασία abort.

STARTDOC
Αρχίζει μια νέα εργασία εκτύπωσης εγγράφου.

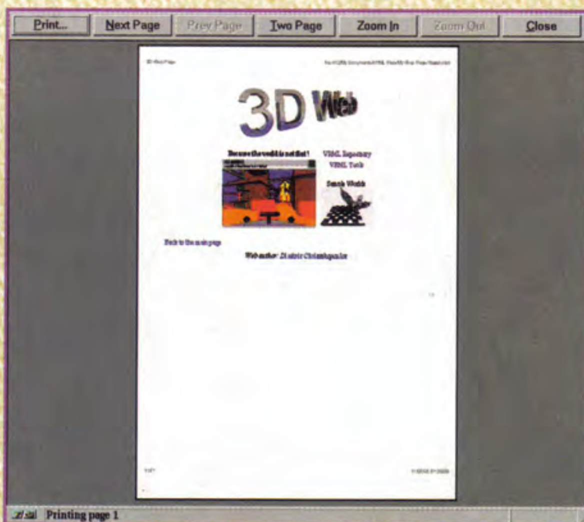
ΑΛΛΟΙ ΧΡΗΣΙΜΟΙ ΚΩΔΙΚΟΙ ΔΙΑΦΥΓΗΣ

ENABLEDUPLEX
Καθοδηγεί τον εκτυπωτή να τυπώσει και στις δύο πλευρές της σελίδας, εφόσον βέβαια υποστηρίζει κάτι τέτοιο.

FLUSHOUTPUT
Καθαρίζει τον buffer της συσκευής. Συνήθως είναι η μνήμη που έχει ο εκτυπωτής, ενώ η ενέργεια δεν έχει καμιά επίπτωση στην προσωρινή μνήμη του print manager των Windows.

SETCOPYCOUNT
Καθορίζει τον αριθμό των αντιγράφων μιας σελίδας, τα οποία θα παραχθούν. Είναι προτιμότερο να χρησιμοποιεί κανείς αυτόν τον escape code, αντί για κάποια ρουτίνα στο πρόγραμμά του, καθώς η αύξηση ταχύτητας είναι κατακόρυφη.

GETTECHNOLOGY
Ανακτά ένα string το οποίο περιγράφει την "τεχνολογία" που χρησιμοποιεί ο εκτυπωτής - για παράδειγμα, αν είναι PostScript.



Η ΣΥΝΑΡΤΗΣΗ STARTDOCUMENT

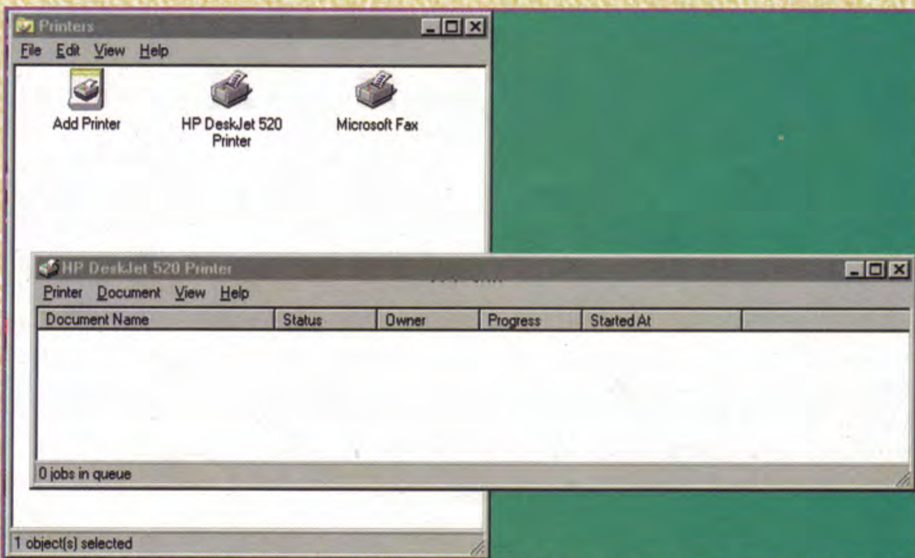
Για να αρχίσει λοιπόν η εκτύπωση θα χρησιμοποιούσαμε μια συνάρτηση που θα είχε την ακόλουθη μορφή:

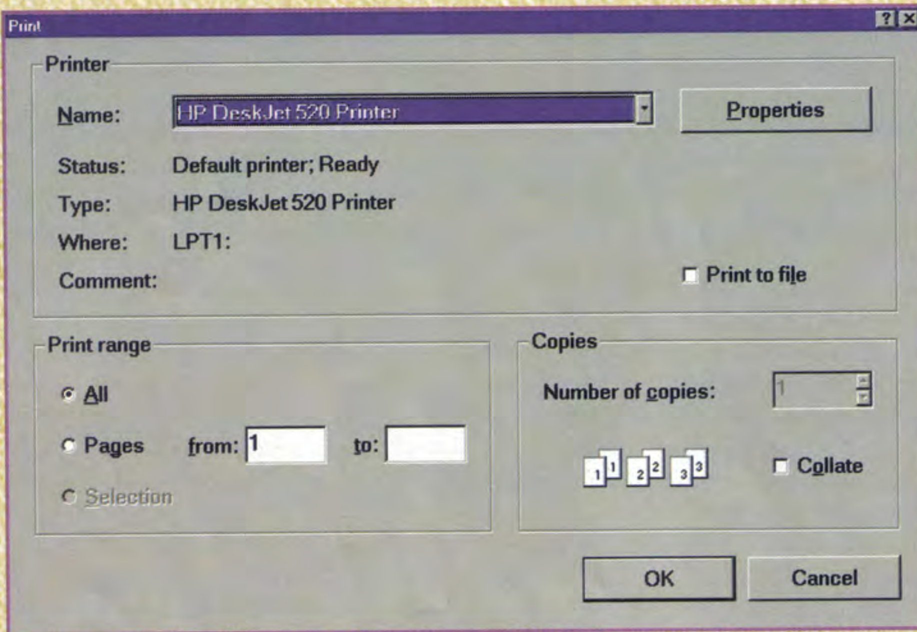
```
TSysWindow :: StartDocument (Str
  DocName)
{
 if (InDocument == TRUE) EndDocument() ;

 bAborted = FALSE ;
 Escape (SETABORTPRC, 0, (LPSTR) Printer ::
  AbortProc, NULL) ;
 if (DocName.Length()>30)
   {
    Escape (STARTDOC, 30,
  DocName.Slice (0, 29), NULL) ;
   }
  else Escape (STARTDOc,
  DocName.Length(), DocName,
  NULL) ;

  InDocument = TRUE ;
  StatusWindow = new
  MessageWindow (Window,
  ("Printing – Press ESC to
  abort.") ;
 }
```

Με τη συνάρτηση MessageWindow





δημιουργούμε ένα απλό παράθυρο που περιέχει μόνο ένα μήνυμα.

ΔΙΑΚΟΠΤΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΕΚΤΥΠΩΣΗ

```
BOOL FAR PASCAL TSysWindow :: AbortProc
   (HDC, short nCode)
{
 MSG msg ;

 if (nCode != 0)
 {
  bAborted = TRUE ;
  return FALSE ;
 }

 while (PeekMessage (&Msg, NULL, 0, 0,
   PM_REMOVE) )
 {
  switch (Msg.message)
  {
   case WM_PAINT :
   DispatchMessage (&Msg) ;
   break ;
   case WM_CHAR :
   if (Msg.wParam == VK_ESCAPE)
   {
    bAborted = TRUE ;
    return FALSE ;
   }
   break ;
   default :
   TranslateMessage (&Msg) ;
   break ;
  }
 }
 return TRUE ;
}
```

Η συνάρτηση AbortProc() λαμβάνει δύο παραμέτρους όταν κληθεί. Η μία είναι το device context του εκτυπωτή και ένας κωδικός λάθους από τον driver, που είναι 0 αν όλα είναι εντάξει. Αν η συνάρτηση AbortDoc επιστρέψει TRUE, τότε ο εκτυπωτής συνεχίζει κανονικά τη λειτουργία του. Στην αντίθετη περίπτωση, η εκτύπωση διακόπτεται.

Πέρα από το να ερευνά για λάθη που εντοπίζονται από τον driver του εκτυπωτή, η συνάρτηση ελέγχει τη message queue, για να δει μήπως ο χρήστης έχει ζητήσει τη διακοπή της εκτύπωσης. Συγκεκριμένα, παρακολουθεί τα μηνύματα WM_CHAR, προσέχοντας αν η παράμετρος wParam είναι ρυθμισμένη στην τιμή VK_ESCAPE. Σε αυτή την περίπτωση, σημαίνει ότι ο χρήστης έχει πατήσει το πλήκτρο Escape, όπως του υπαγορεύσαμε εμείς να κάνει, στο σχετικό παράθυρο. Η συνάρτηση ελέγχει και τα υπόλοιπα μηνύματα, αλλά δεν προβαίνει σε κάποια ενέργεια.

Χρειαζόμαστε επίσης μία συνάρτηση για την αλλαγή σελίδας, έστω την:

```
void TSysWindow :: NewPage ()
{
 Escape (NEWFRAME, 0, NULL, NULL) ;
}
```

Καθώς και μία για την ενημέρωση του χρήστη σχετικά με την πορεία της εκτύπωσης :

```
void TSysWindow :: ProgressPrompt (Str
   Prompt)
{
 StatusWindow-> DisplayText (Prompt) ;
}
```

Τέλος, είναι απαραίτητη ακόμη μία, για το... τέλος της εκτύπωσης:

```
void TSysWindow :: EndDocument ()
{
 Escape (ENDDOC, 0, NULL, NULL) ;
 InDocument = FALSE ;
 delete StatusWindow ;
}
```

WYSIWYG

What You See Is What You Get. Αν ό,τι βλέπουμε στην οθόνη μας είναι αυτό που θέλουμε να έχουμε και ως έξοδο από την εκτυπωτή, αρκεί να γράψουμε τον σχετικό κώδικα σε μια συνάρτηση, την οποία στη συνέχεια θα καλούμε από τη member function που χειρίζεται τα μηνύματα WM_PAINT της εφαρμογής, ενώ την ίδια συνάρτηση θα καλούμε και από τη ρουτίνα που πραγματοποιεί την εκτύπωση. Η ίδια λοιπόν συνάρτηση που είδαμε σε προηγούμενο άρθρο για την εμφάνιση κειμένου και γραφικών στην οθόνη, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με μικρές μόνο αλλαγές για την έξοδο στον εκτυπωτή. Για να δημιουργήσουμε ένα handle σε device context του εκτυπωτή, η σχετική εντολή θα είναι:

```
hDC = CreateDC (sDriver, sDevice, sOutput,
   NULL) ;
```

Επί παραδείγματι, για να εγγράψουμε στο device context του εκτυπωτή δύο πολύγωνα, ο κώδικας είναι ο ακόλουθος:

```
hdcPrn = GetPrinterDC (hwnd) ;
hPen = CreatePen (PS_SOLID, 3, OL) ;
SelectObject (hdcPrn, hPen) ;
```

```
SelectObject (hdcPrn,
   GetStockObject(LTGRAY_BRUSH)) ;
SetMapMode (hdcPrn, MM_ISOTROPIC) ;
SetWindowExt (hdcPrn, 440, –220) ;
SetViewportExt (hdcPrn, cxWnd, cyWnd) ;
SetWindowOrg (hdcPrn, –220, –110) ;
SetPolyFillMode (hdcPrn, hFillMode) ;
Polygon (hdcPrn, pt[0], 5) ;
Polygon (hdcPrn, pt[1], 7) ;

DeleteDC(hdcPrn) ;
```

Αντί δηλαδή να χρησιμοποιήσουμε τις συναρτήσεις BeginPaint() και EndPaint(), όπως κάναμε όταν είχαμε έξοδο στην οθόνη, εδώ δουλέψαμε με τις GetPrinterDC και DeleteDC(). Οι ενδιάμεσες εντολές σχεδίασης παραμένουν αμετάβλητες.

Με τη συνάρτηση GetDeviceCaps(), τέλος, διαπιστώνουμε αν ο εκτυπωτής υποστηρίζει bitmaps.

ΕΝΑΣ ΣΥΝΤΟΜΟΣ ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ

Σε αυτούς τους δώδεκα μήνες που μεσολάβησαν από το πρώτο μας άρθρο για προγραμματισμό σε περιβάλλον Windows, με τη βοήθεια της C++ και της αντικειμενοστραφούς της φιλοσοφίας, είδαμε τα κυριότερα από τα θέματα που ενδιαφέρουν έναν υποψήφιο δημιουργό εφαρμογών σε ένα τέτοιο περιβάλλον.

Κύριος στόχος μας ήταν να παρουσιάσουμε τα βασικά σημεία και τις τεχνολογίες με όσο το δυνατόν πιο εύληπτο τρόπο, κάτι το εξαιρετικά δύσκολο. Η σύμπτυξη στις σελίδες του περιοδικού ενός τομέα με τόσο μεγάλο εύρος είναι κάτι που χρειάζεται... τόλμη και είναι αμφίβολο αν τελικά έχει την απαιτούμενη γοητεία.

Σίγουρα όμως το υλικό είναι χρήσιμο. Κατεβλήθη προσπάθεια να παρουσιαστούν οι δομές του API, οι οποίες κρύβονται πίσω απ' όλη αυτή την προσπάθεια που λέγεται Windows Programming, ενώ δόθηκε έμφαση στην παρουσίαση θεμάτων που είναι ανεξάρτητα από τη γλώσσα στην οποία δουλεύουμε. Για παράδειγμα, η δημιουργία των dialog boxes και του online help είναι ίδια, είτε δουλεύουμε σε C++ είτε σε Object Pascal και Visual Basic. Πολλοί θα ισχυριστούν ότι στη φυσιογνωμία του περιοδικού θα ταίριαζε μια πιο "ελαφριά" γλώσσα. Ομως, εμείς πιστεύουμε ότι ο σωστός και δυνατός προγραμματιστής χρειάζεται γερά θεμέλια, που μόνο μια γλώσσα όπως η C++ μπορεί να προσφέρει.

Αυτή τη στιγμή είναι ένα περιβάλλον ανάπτυξης που χρησιμοποιείται ευρύτερα από οποιοδήποτε άλλο σε σοβαρά projects, ενώ είναι χτισμένη "εκ γενετής" με την τεχνολογία του μέλλοντος - αυτή των αντικειμένων.

Εως τώρα μιλήσαμε άλλες φορές γενικά και άλλες πιο συγκεκριμένα, καθώς είναι δύσκολο να αναπτύξει κανείς επαρκώς ένα τέτοιο θέμα μέσα από τις περιορισμένες σελίδες του περιοδικού. Ετσι, μπορεί αυτά που τελικά φτιάξαμε να φαντάζουν μικρά σε δυνατότητες. Εχουμε όμως αποκτήσει το κατάλληλο υπόβαθρο και μπορούμε πλέον να προχωρήσουμε σε κάτι πιο αποδοτικό.

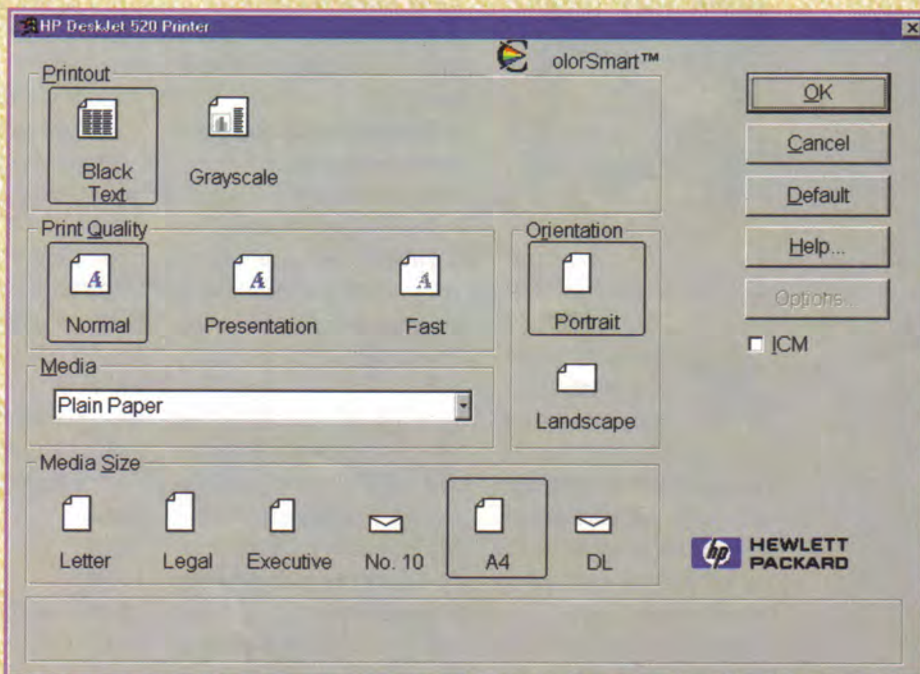
ΤΙ ΘΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΙ

Το PC Master, ακολουθώντας τις εξελίξεις, θα ξεκινήσει από τον άλλο μήνα έναν νέο κύκλο προγραμματισμού, αυτή τη φορά όμως σε περιβάλλον Win-32, με εργαλείο την πανίσχυρη Visual C++, το απόλυτο εργαλείο ανάπτυξης εφαρμογών αυτή τη στιγμή, με στόχο τη δημιουργία προγραμμάτων για Windows 95 και Windows NT. Παράλληλα, με την παρουσίαση των νέων τεχνολογιών στο χώρο, θα μπορούμε πλέον με λιγότερο κώδικα να παρουσιάσουμε πιο εντυπωσιακό υλικό, ενώ θα αφιερώσουμε αρκετό χρόνο και στην εξέταση των νέων δυνατοτήτων που μας προσφέρουν τα δύο αυτά λειτουργικά συστήματα, καθώς και στην ανάλυση των σύγχρονων εφαρμογών οι οποίες στηρίζονται στη νέα τάση των documents.

Η στήλη δεν θα απευθύνεται απαραίτητα μόνο σε εκείνους που έχουν τον συγκεκριμένο compiler και θα μπορεί να την παρακολουθήσει κάποιος που θέλει να ενημερωθεί και να μάθει, ακόμη και αν δουλεύει με άλλα εργαλεία ή δεν έχει καν πρόθεση να γράψει κώδικα.

Εφεξής όλα τα σχετικά listings θα βρίσκονται στη δισκέτα του περιοδικού. Για οτιδήποτε χρειαστείτε, υπάρχει πάντοτε η e-mail διεύθυνσή μου, όπου μπορώ να σας δίνω πληροφορίες, αλλά όπως καταλαβαίνετε είναι αδύνατον να απαντώ σε ερωτήσεις του στιλ "Φτιάξτε μου ένα πρόγραμμα που να κάνει αυτό και εκείνο".

Αν έχετε κάποια μεμονωμένη απορία ή τεχνική ερώτηση, είτε θα έχετε απευθείας απάντηση είτε μπορώ να σας στείλω υλικό που θα σας βοηθήσει να βρείτε αυτό που ψάχνετε. Ραντεβού λοιπόν τον άλλο μήνα, με κάτι μοναδικό... ■



Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Κ. Βασιλάκη



GRAPHIC TOOLBOX

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης του περιοδικού από το τεύχος 6 και νομίζω ότι είναι περιττό να αρχίσω τους επαίνους για την ύλη και την ποιότητα του περιοδικού.

Είμαι κάτοχος ενός UNIQUE 386DX/40 με κάρτα SVGA, 4 MB RAM και σκληρό δίσκο 105 MB. Δουλεύω σε Turbo Pascal 6.0. Πρόσφατα, με απασχόλησαν κάποια προβλήματα και επειδή δεν μπόρεσα να βρω κάποια λύση, απευθύνομαι σε σένα, επειδή ξέρω ότι μπορείς να με βοηθήσεις.

1. Εχω το Graphic Toolbox της Borland. Είναι πακέτο γραφικών της Borland που δεν δέχεται ελληνικούς χαρακτήρες. Πώς μπορώ να εμφανίσω τα ελληνικά (ένα string);

2. Πώς μπορώ να επιτύχω scrolling προς όλες τις κατευθύνσεις (πάνω, κάτω, δεξιά και αριστερά) στην Turbo Pascal 6;

3. Με ποιον τρόπο μπορώ να επιτύχω την κίνηση ενός sprite χωρίς όμως να χαλάσω το background (σε πολλά χρώματα);

4. Πώς μπορώ να επιτύχω, σε text mode, την εκτύπωση ενός string (συμπυκνωμένο, μεγεθυσμένο, εμφαντικό, υπογράμμιση), φυσικά σε Turbo Pascal;

5. Ο εκτυπωτής Stylous 800+ εκτυπώνει σε διαφάνειες;

Σε παρακαλώ, βοήθησέ με το συντομότερο.

Ευχαριστώ,

Δουλγκέρου Μιχάλης

Υ.Γ.: Αν είναι δυνατόν, ένα παράδειγμα για κάθε ερώτηση (πάντα σε Turbo Pascal 6.0).



1. Θα πρέπει να βρεις ένα αρχείο CHR, το οποίο να περιέχει ελληνική γραμματοσειρά. Σε παλαιότερη δισκέτα του PC Master είχε περιληφθεί ένα τέτοιο αρχείο.

2. Διάβασε την απάντηση στο προηγούμενο γράμμα. Η προσαρμογή των ρουτινών σε Turbo Pascal είναι εξαιρετικά απλή και δεν θα πρέπει να δημιουργήσει προβλήματα. Ακολουθεί η μετατροπή της διαδικασίας scroll_right, που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως υπόδειγμα.

```
Procedure scroll_right;
{Κύλιση της οθόνης προς τα
  δεξιά.}
Label blank_leftmost_line;
Begin
asm
{Αποθήκευση των σημαντικών
  καταχωρητών στη στοίβα.}
push es
push ds
push si
push di
{Το τμήμα εργασίας είναι το
  0a000h.}
mov ax, 40960
mov ds, ax
mov es, ax
mov di, 63999
mov si, 63998
std
mov cx, 63999
{Η μεταφορά γίνεται σε
  επίπεδο byte για τους
  λόγους που αναφέρθηκαν
  στη διαδικασία scroll_left.}
rep movsb
{Γέμισμα της στήλης στο
  αριστερό άκρο με μαύρο
  χρώμα.}
mov cx, 200
mov bx, 0
mov dx, 320
xor al, al
blank_leftmost_line:
mov [bx], al
add bx, dx
loop blank_leftmost_line
{Αποκατάσταση των
  σημαντικών καταχωρητών.}
pop di
pop si
pop ds
pop es
end;
end;
```

3. Προκειμένου να μετακινείται μία φιγούρα πάνω από μία περιοχή της οθόνης που περιέχει γραφικά, χωρίς να τα καταστρέφει, θα πρέπει τα γραφικά φόντου να αποθηκεύονται προτού ζωγραφιστεί η φιγούρα και να αποκαθίστανται, όταν πρέπει να μετακινηθεί. Επίσης, για να μην καταστρέφει η φιγούρα μεγαλύτερο τμήμα των γραφικών φόντου, από αυτό που είναι απαραίτητο, χρησιμοποιείται συνήθως μία μάσκα για κάθε φιγούρα. Η μάσκα είναι και αυτή μία φιγούρα, με διαστάσεις ελαφρώς μεγαλύτερες προς κάθε κατεύθυνση (ένα εικονοστοιχείο προς κάθε κατεύθυνση είναι αρκετό), στην οποία κάθε εικονοστοιχείο έχει την τιμή 1, αν το αντίστοιχο σημείο της οθόνης πρέπει να διατηρήσει την αρχική του τιμή μετά την τοποθέτηση της φιγούρας, ή 0, στην αντίθετη περίπτωση. Η διαδικασία, την οποία θα ακολουθήσουμε για να φτάσουμε στο επιθυμητό αποτέλεσμα, είναι η ακόλουθη:

α) Αν έχουμε αποθηκεύσει τα γραφικά φόντου για την τρέχουσα θέση της φιγούρας, τα αποκαθιστούμε. (Αυτό θα είναι αληθές σε όλες τις περιπτώσεις, εκτός από την πρώτη εμφάνιση της φιγούρας.)

β) Υπολογίζουμε τη νέα θέση της φιγούρας.

γ) Αποθηκεύουμε τα γραφικά φόντου στη νέα θέση της φιγούρας.

δ) Τοποθετούμε τη μάσκα στη νέα θέση, με μία λειτουργία PutImage(X, Y, Mask, AndPut), καθαρίζοντας έτσι την επιθυμητή περιοχή.

ε) Τοποθετούμε τη φιγούρα στη θέση της, με μία λειτουργία PutImage(X, Y, Sprite, OrPut), που είναι και η πραγματική εμφάνιση της φιγούρας.

Το πρόγραμμα που ακολουθεί, δίνει ένα παράδειγμα της διαδι-

κασίας εμφάνισης μίας φιγούρας, σύμφωνα με την τεχνική που περιγράψαμε προηγουμένως.

```
Program Sprite(Input, Output);
Uses Graph, Crt;

Var
SpritePtr, MaskPtr,
   BackGroundPtr: Pointer;
GrDriver, GrMode: Integer;
X, Y, Direction: Integer;
C: Char;
Begin
GrDriver := DETECT;
InitGraph(GrDriver, GrMode,
   'c:\lang\bp\bgi');
If (GraphResult <> GrOK) Then
Begin
WriteLn('Η προσπάθεια
   αρχικοποίησης της
   κατάστασης γραφικών ήταν
   ανεπιτυχής.');
Halt(1);
End;

{Δημιουργία της φιγούρας.}
Circle(7, 7, 5);
Line(7, 12, 7, 22);
Line(7, 22, 2, 27);
Line(7, 22, 12, 27);
Line(7, 14, 3, 18);
Line(7, 14, 11, 18);

{Δέσμευση μνήμης για τη
   φιγούρα και αποθήκευση
   της φιγούρας στη
   δεσμευμένη περιοχή.}
GetMem(SpritePtr,
   ImageSize(1, 1, 24, 29));
GetImage(1, 1, 24, 29,
   SpritePtr^);

{Στο σημείο αυτό γεμίζουμε το
   εσωτερικό του κεφαλιού της
   φιγούρας, ώστε να φτιαχτεί
   σωστά η μάσκα. Αν δεν το
   κάνουμε, το κεφάλι θα είναι
   διαφανές.}
For X := 1 To 5 Do
Circle(7, 7, X);

{Δημιουργία της μάσκας.}
Bar(51, 1, 74, 29);
For X := 1 To 24 Do
For Y := 1 To 29 Do
IF GetPixel(X, Y) <> 0 THEN
Begin
PutPixel(X + 50, Y, 0);
PutPixel(X + 50, Y - 1, 0);
PutPixel(X + 50, Y + 1, 0);
PutPixel(X + 51, Y, 0);
PutPixel(X + 49, Y, 0);
End;
{Δέσμευση μνήμης για την
   αποθήκευση της μάσκας και
   αποθήκευση της μάσκας
   στη δεσμευμένη περιοχή.}
GetMem(MaskPtr,
   ImageSize(51, 1, 74, 29));
GetImage(51, 1, 74, 29,
   MaskPtr^);

{Δέσμευση μνήμης για τα
   γραφικά φόντου.}
GetMem(BackgroundPtr,
   ImageSize(51, 1, 74, 29));

ClearDevice;
{Εμφάνιση πολύχρωμων
   γραμμών στην οθόνη.}
For X := 0 To GetMaxX - 1 Do
Begin
SetColor(X Mod GetMaxColor);
Line(X, 0, X, GetMaxY);
End;

X := GetMaxX Div 2;
Y := GetMaxY Div 2;
{Αποθήκευση των γραφικών
   φόντου.}
GetImage(X, Y, X + 23, Y + 28,
   BackgroundPtr^);
{Τοποθέτηση της μάσκας με
   λειτουργία AND.}
PutImage(X, Y, MaskPtr^,
   AndPut);
{Τοποθέτηση της φιγούρας με
   λειτουργία OR.}
PutImage(X, Y, SpritePtr^,
   OrPut);

Randomize;
While (Not(Keypressed)) Do
Begin
Delay(50);
{Αποκατάσταση των γραφικών
   φόντου.}
PutImage(X, Y,
   BackGroundPtr^,
   NormalPut);
{Υπολογισμός της νέας θέσης
   της φιγούρας, με τυχαία
   κίνηση κατά ένα
   εικονοστοιχείο, κατά τον
   οριζόντιο ή/και τον
   κατακόρυφο άξονα.}
X := X + Random(3) - 1;
Y := Y + Random(3) - 1;
{Διορθώσεις των
   συντεταγμένων, αν αυτό
   είναι απαραίτητο.}
If (X < 0) Then
X := 0
Else If (X > GetMaxX - 24) Then
X := GetMaxX - 24;
If (Y < 0) Then
Y := 0
Else If (X > GetMaxY - 30) Then
X := GetMaxX - 30;
GetImage(X, Y, X + 23, Y + 28,
   BackgroundPtr^);
PutImage(X, Y, MaskPtr^,
   AndPut);
PutImage(X, Y, SpritePtr^,
   OrPut);
End;
CloseGraph;
End.
```

4. Η μεγέθυνση και η σμίκρυνση χαρακτήρων είναι αδύνατες σε κατάσταση κειμένου, διότι η κάρτα οθόνης, που είναι υπεύθυνη για την απεικόνιση των χαρακτήρων, δεν παρέχει αυτή τη δυνατότητα.

Σχετικά με τις δυνατότητες για υπογράμμιση και εμφάνιση έντονων χαρακτήρων, αυτές οι δυνατότητες παρέχονται μόνον από τις ασπρόμαυρες κάρτες οθόνης (MDA και Hercules), καθώς και από τις κάρτες EGA και VGA, όταν αυτές εξομοιώνουν ασπρόμαυρη κάρτα (μεταπίπτοντας στην κατάσταση κειμένου 7). Σε αυτή την κατάσταση, το ίδιο χαρακτηριστικό (attribute) εμφάνισης του χαρακτήρα δεν ορίζει το χρώμα του, αλλά έχει τις ακόλουθες ερμηνείες:

- Η τιμή 1 σημαίνει ότι ο χαρακτήρας θα είναι υπογραμμισμένος.
- Η τιμή 7 αντιστοιχεί σε κανονική εμφάνιση.
- Η τιμή 9 προσδιορίζει έντονο και υπογραμμισμένο χαρακτήρα.
- Η τιμή 15 σημαίνει ότι ο χαρακτήρας θα είναι φωτεινός, αλλά όχι υπογραμμισμένος.
- Η τιμή 112 αντιστοιχεί σε χαρακτήρα με αντεστραμμένο χρώμα, αλλά δεν λειτουργεί σωστά σε όλες τις κάρτες.

Προσθέτοντας 128 σε οποιαδήποτε από τις ανωτέρω τιμές, έχουμε το ίδιο αποτέλεσμα, αλλά επιπροσθέτως ο χαρακτήρας αναβοσβήνει.

Το ακόλουθο πρόγραμμα δείχνει τον τρόπο χρήσης της κατάστασης κειμένου 7:

```
Program TextMode7;

Uses CRT;

Var
CurrentMode: Integer;
C: Char;

Begin
CurrentMode := LastMode;
TextMode(Mono);
TextColor(1);
Write('Πατήστε ');
TextColor(7);
Write('κάποιο ');
TextColor(9);
Write('πλήκτρο ');
TextColor(15);
Write('για ');
TextColor(135);
Write('τερματισμό.');
C := ReadKey;
TextMode(CurrentMode);
End.
```

5. Ναι, η δυνατότητα αυτή υπάρχει.

TURBO PASCAL



Αγαπητό PC Master,
Ασχολούμαι με Turbo Pascal 7.0 και θα ήθελα να μου γράψεις ένα πρόγραμμα, με το οποίο να κινώ ένα χαρακτήρα στην οθόνη με τα βελάκια του πληκτρολογίου.



Το πρόγραμμα που ακολουθεί δείχνει πώς μπορείς να επιτύχεις την κίνηση του χαρακτήρα.

```
Program Character;
 Uses CRT;

Const
KeyUp = 328;
KeyDown = 336;
KeyLeft = 331;
KeyRight = 333;

Function ReadKeypress:
   Integer;
{Συνάρτηση που διαβάζει ένα
   χαρακτήρα από το
   πληκτρολόγιο. Για τους
   κανονικούς χαρακτήρες
   επιστρέφεται ο κωδικός
   τους, σύμφωνα με το
   πρότυπο ASCII. Για τα ειδικά
   πλήκτρα (πλήκτρα
   λειτουργιών, δρομέα κ.λπ.)
   επιστρέφεται μία τιμή
   μεταξύ 256 και 511.}
Var
Temp: Char;
Begin
Temp := ReadKey;
If (Temp = #0) Then
Begin
Temp := ReadKey;
ReadKeyPress := 256 +
   Ord(Temp);
End
Else
ReadKeyPress := Ord(Temp);
End;
Var
X, Y: Integer;
Key: Integer;
 Begin
ClrScr;
X := 40;
Y := 12;
GotoXY(X, Y);
Write(#1);
Key := ReadKeyPress;
While (Key <> 27) Do
{Μέχρι να πατηθεί ESC.}
Begin
{Σβήσιμο του χαρακτήρα από
   την παλιά θέση.}
GotoXY(X, Y);
Write(' ');
{Υπολογισμός νέας θέσης.}
Case (Key) Of
KeyUp:
If (Y > 1) Then
Y := Y – 1;
KeyDown:
If (Y < 24) Then
Y := Y + 1;
KeyLeft:
If (X > 1) Then
X := X – 1;
KeyRight:
If (X < 79) Then
X := X + 1;
Else
;
End; {Case}
GotoXY(X, Y);
Write(#1);
Key := ReadKeyPress;
End;
End.
```

BORLAND C++



Αγαπητό περιοδικό,
Συγχαρητήρια για τον τρόπο που προσαρμόζεσαι με το χρόνο στις αλλαγές που συμβαίνουν στον κόσμο της Πληροφορικής. Σαν παλιός αναγνώστης σου, θα ήθελα άλλη μία φορά να με βοηθήσεις στα εξής:

α) Στο τεύχος 42 υπήρχαν δύο πολύ καλά listings του HIMEM.C και του HIMEMOPS.ASM. Θα ήθελα λοιπόν να μου δείξετε πώς μπορώ να χρησιμοποιήσω την ext. memory σε πραγματικό, π.χ. ένα string buffer, μία function κ.λπ.

β) Επίσης, πρόσεξα πως η Borland C++ που έχω, όταν δώσω προσωρινή έξοδο στο DOS, πηγαίνει και φορτώνει στην ext. memory, μέχρι να επιστρέψω με EXIT. Πώς μπορεί λοιπόν να γίνει το φόρτωμα ενός προγράμματος (ή μέρους του) στην ext. memory και μετά η επιστροφή του;

γ) Επειδή με ενδιαφέρουν όλα αυτά, θα ήθελα, αν μπορούσες, να μου προτείνεις ένα βιβλίο για Borland C, με θέματα όπως: overlays, expanded memory κ.λπ. (DOS). Συγγνώμη αν σας κούρασα.

Με εκτίμηση,
Α. Γαγλίας



1. Η μνήμη που είναι μεγαλύτερη από 1 MB, όταν ο υπολογιστής λειτουργεί σε πραγματική κατάσταση (real mode), μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο για αποθήκευση και ανάκτηση δεδομένων, περίπου όπως ο δίσκος, με τη διαφορά ότι είναι πολύ πιο γρήγορη. Η διαδικασία χρήσης της εκτεταμένης μνήμης (extended memory) είναι η ακόλουθη:

α) Αρχικά, ελέγχουμε αν υπάρχει εγκαταστημένος διαχειριστής εκτεταμένης μνήμης, καλώντας τη συνάρτηση "test_xms_version", ίσως κατάλληλα τροποποιημένη, ώστε να μην τερματίζει το πρόγραμμα σε περίπτωση που η έκδοση του διαχειριστή είναι προγενέστερη της 2.0.

β) Στη συνέχεια, δεσμεύουμε κάποιο μπλοκ εκτεταμένης μνήμης, μέσω της λειτουργίας 9 του διαχειριστή.

γ) Εκτελούμε τις επιθυμητές λειτουργίες στο μπλοκ που δεσμεύτηκε (συνήθως αναγνώσεις και εγγραφές).

δ) Τέλος, απελευθερώνουμε το μπλοκ εκτεταμένης μνήμης που δεσμεύσαμε.

Ενα παράδειγμα χρήσης της εκτεταμένης μνήμης είναι η δημιουργία πινάκων, των οποίων το μέγεθος μπορεί να ξεπερνά τα 640 K, το μέγεθος δηλαδή της συμβατικής μνήμης. Το μέγεθος των πινάκων αυτών περιορίζεται μόνον από το μέγεθος της εκτεταμένης μνήμης του υπολογιστή. Ενα παράδειγμα δημιουργίας και χρήσης μονοδιάστατων πινάκων δεδομένων στην εκτεταμένη μνήμη ακολουθεί παρακάτω. Για λόγους συντομίας, έχουν παραληφθεί οι διαδικασίες xms_error, bcd2int και test_xms_version, καθώς και η δήλωση του πίνακα xms_errors και ο ορισμός της σταθεράς num_xms_errors, τα οποία μπορούν να συμπληρωθούν από τη λίστα του τεύχους 42 (στη δισκέτα περιέχεται επίσης η πλήρης λίστα). Επίσης, η διαδικασία test_xms() έχει μετονομαστεί σε init_xms και δεν δέχεται παραμέτρους.

```
#include <dos.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <alloc.h>
/* Ορισμός της δομής που
   χρησιμοποιείται για
   αντιγραφή μνήμης
   από/προς την εκτεταμένη
   μνήμη. */
typedef struct
{
unsigned long block_length;
unsigned short src_handle;
unsigned long src_offset;
unsigned short dst_handle;
unsigned long dst_offset;
} xms_move_structure;
/* Η ρουτίνα
   DO_XMS_OPERATION είναι
```

```
  κωδικοποιημένη σε
  συμβολική γλώσσα, διότι
  είναι πολύ χαμηλού
  επιπέδου. Το πρότυπο
  συνάρτησης εξασφαλίζει
  τις σωστές μετατροπές
  στους τύπους κατά την
  κλήση της, ανεξάρτητα από
  το χρησιμοποιούμενο
  μοντέλο (μικρό – small,
  μεγάλο – large κ.ο.κ.) */
  extern void far
  DO_XMS_OPERATION(void
  far *xms_address, union
  REGS far *regs, struct SREGS
  far *segs);

void far *xms_address;

int init_xms(void)
/* Η συνάρτηση αυτή ελέγχει
  αν ο διαχειριστής
  εκτεταμένης μνήμης είναι
  εγκατεστημένος. Αν είναι,
  επιστρέφει την τιμή 1 και,
  μέσω της παραμέτρου
  xms_address, τη διεύθυνση
  στην οποία μπορούν να
  κληθούν οι υπηρεσίες του
  διαχειριστή εκτεταμένης
  μνήμης. Αν ο διαχειριστής
  εκτεταμένης μνήμης δεν
  είναι εγκατεστημένος,
  επιστρέφει την τιμή 0 και η
  τιμή της παραμέτρου
  xms_address δεν έχει
  σημασία. */
{
union REGS inregs, outregs;
struct SREGS segs;
/* Κλήση της διακοπής 0x2fh.
  */
inregs.x.ax = 0x4300;
int86(0x2f, &inregs, &outregs);
if (outregs.h.al != 0x80) /* Ο
  διαχειριστής δεν είναι
  εγκατεστημένος. */ return
  0;
/* Προσδιορισμός της
  διεύθυνσης του διαχειριστή.
  */ inregs.x.ax = 0x4310;
int86x(0x2f, &inregs, &outregs,
  &segs);
xms_address = (void far
  *)(((long)(segs.es) << 16) |
  outregs.x.bx);
return 1;
}

typedef struct
{
unsigned int xms_handle;
long num_elements;
long element_size;
} XMS_Table;

int
  create_XMS_table(XMS_Tabl
  e *table, long
  num_elements, long
  element_size) /* Η
  συνάρτηση αυτή δημιουργεί
  ένα μονοδιάστατο πίνακα
  δεδομένων στην
  εκτεταμένη μνήμη. Ο
  πίνακας έχει num_elements
  στοιχεία, καθένα από τα
  οποία έχει μέγεθος
  element_size bytes.
Η συνάρτηση επιστρέφει 0, σε
  περίπτωση επιτυχίας. Στην
  αντίθετη περίπτωση,
  επιστρέφει τον κωδικό
  λάθους που αναφέρει ο
  διαχειριστής εκτεταμένης
  μνήμης. */ {
union REGS regs;
struct SREGS segs;
long res1;

table->num_elements =
  num_elements;
table->element_size =
  element_size;

/* Κλήση της λειτουργίας 9 του
  διαχειριστή εκτεταμένης
  μνήμης για δέσμευση
  μπλοκ. Το μέγεθος του
  μπλοκ είναι (num_elements
  * element_size + 1023) /
  1024, διότι η μονάδα
  δέσμευσης εκτεταμένης
  μνήμης είναι το 1 KByte.*/
  regs.h.ah = 9;
res1 = (num_elements *
  element_size + 1023) / 1024;
/* Το αιτούμενο ποσό μνήμης
  δεν μπορεί να είναι
  μεγαλύτερο από 64 MBytes.
  Αν συμβαίνει κάτι τέτοιο,
  επιστρέφεται ο κωδικός
  σφάλματος που αντιστοιχεί
  στην ανεπαρκή εκτεταμένη
  μνήμη. */ if (res1 > 65535L)
return 0xA0;
regs.x.dx = (unsigned int)res1;

DO_XMS_OPERATION(xms_addr
  ess, &regs, &segs);
if (regs.x.ax != 1)
return regs.h.bl;
else
table->xms_handle =
  regs.x.dx;
/* Επιτυχία. */
return 0;
}

int drop_XMS_table(XMS_Table
  *table)
/* Η διαδικασία αυτή
  καταστρέφει τον πίνακα
  εκτεταμένης μνήμης που
  ορίζεται από τη δομή 'table'
  (το όρισμα της διαδικασίας).
  Αν ο πίνακας καταστραφεί
  επιτυχώς, η συνάρτηση
  επιστρέφει 0. Στην αντίθετη
  περίπτωση, επιστρέφεται ο
  κωδικός σφάλματος που
  αναφέρει ο διαχειριστής
  εκτεταμένης μνήμης. */
{
union REGS regs;
struct SREGS segs;

regs.x.dx = table-
  >xms_handle;
regs.h.ah = 0xa;
DO_XMS_OPERATION(xms_addr
  ess, &regs, &segs);
if (regs.x.ax != 1)
return regs.h.bl;
return 0;
}

int
  store_XMS_element(XMS_Ta
  ble *table, long index, void
  far *element) /* Η
  συνάρτηση αυτή εκτελεί
  την εντολή
table[index] = element;
για πίνακες εκτεταμένης
  μνήμης. */
{
union REGS regs;
struct SREGS segs;
xms_move_structure
  move_struct;

/* Αντιγραφή των δεδομένων
  από την περιοχή 1 στην
  εκτεταμένη μνήμη. */
  move_struct.block_length =
  table->element_size;

move_struct.src_handle = 0; /*
  Συμβατική μνήμη. */
move_struct.src_offset =
  (long)element;
move_struct.dst_handle =
  table->xms_handle;
move_struct.dst_offset =
  index * table-
  >element_size;
regs.h.ah = 0x0b;
segs.ds = (unsigned
  int)((long)((void far
  *)&move_struct) >> 16);
regs.x.si = (unsigned
  int)((long)((void far
  *)&move_struct) & 0xffff);
DO_XMS_OPERATION(xms_addr
  ess, &regs, &segs);
if (regs.x.ax != 1)
return regs.h.bl;
else
return 0;
}

int
  get_XMS_element(XMS_Tabl
  e *table, long index, void far
  *element) /* Η συνάρτηση
  αυτή εκτελεί την εντολή
element = table[index];
για πίνακες εκτεταμένης
  μνήμης. */
{
union REGS regs;
```

```
struct SREGS segs;
xms_move_structure
   move_struct;
move_struct.block_length =
   table->element_size;
move_struct.dst_handle = 0; /*
   Συμβατική μνήμη. */
move_struct.dst_offset =
   (long)element;
move_struct.src_handle =
   table->xms_handle;
move_struct.src_offset = index
   * table->element_size;
regs.h.ah = 0x0b;
segs.ds = (unsigned
   int)((long)((void far
   *)&move_struct) >> 16);
regs.x.si = (unsigned
   int)((long)((void far
   *)&move_struct) & 0xffff);
DO_XMS_OPERATION(xms_addr
   ess, &regs, &segs);
if (regs.x.ax != 1)
return regs.h.bl;
else
return 0;
}
int main(void)
{
int hma_available;
XMS_Table huge_table;
int status;
long i, datum;
/* Ανίχνευση και έλεγχος
   έκδοσης του διαχειριστή
   εκτεταμένης μνήμης. Το
   πρόγραμμα τερματίζεται αν
   ο διαχειριστής δεν είναι
   εγκαταστημένος ή είναι
   προγενέστερος της
   έκδοσης 2.0 */ if (init_xms()
   == 0)
{
printf("Δεν βρέθηκε
   διαχειριστής εκτεταμένης
   μνήμης.\n");
exit(0);
}
test_xms_version(&hma_availa
   ble);

/* Δημιουργία του πίνακα
   εκτεταμένης μνήμης.
   Φτιάχνουμε έναν πίνακα
   500.000 εκτεταμένων (long)
   ακέραιων (περίπου 2
   Megabytes). */ if ((status =
   create_XMS_table(&huge_ta
   ble, 500000L, sizeof(long))) !=
   0) {
xms_error(status);
exit(1);
}

for (i = 0; i < 500000L; i++)
{
if ((status =
   store_XMS_element(&huge_
   table, i, &i)) != 0) {
xms_error(status);
goto end_program;
}
}
for (i = 0; i < 500000L; i++)
{
if ((status =
   get_XMS_element(&huge_ta
   ble, i, &datum)) != 0) {
xms_error(status);
goto end_program;
}
if (i != datum)
fprintf(stderr, "Σφάλμα
   σύγκρισης στη θέση %d του
   πίνακα.\n", i);
}
end_program:
if ((status =
   drop_XMS_table(&huge_tabl
   e)) != 0)
{
xms_error(status);
exit(1);
}
return 0;
}
```

2) Δυστυχώς, το μέγεθος της απάντησης είναι υπερβολικά μεγάλο για να το συμπεριλάβουμε στη στήλη. Ελπίζουμε ότι σε επόμενο τεύχος θα μπορέσουμε να καλύψουμε το θέμα μέσα από άλλη στήλη.

3) Τίτλους βιβλίων δεν μπορούμε να προτείνουμε. Μία βόλτα στα εξειδικευμένα βιβλιοπωλεία θα σε διαφώτιζε πλήρως.

ΑΠΟΡΙΕΣ, ΑΠΟΡΙΕΣ



Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας 14χρονος αναγνώστης σου και ασχολούμαι με προγραμματισμό σε Turbo Pascal 7.0 και Turbo Assembly 2.0. Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω, αν και σε διαβάζω αρκετό καιρό. Αφήνοντας τα καλά λόγια, θα προχωρήσω στις απορίες μου:

α) Πώς μπορώ να γράψω οδηγούς συσκευών, τους οποίους μπορούν να χρησιμοποιούν όλα τα προγράμματα; Ποια είναι η δομή ενός αρχείου .SYS;

β) Πώς μπορώ να παράγω ήχο και πώς μπορώ να τον απενεργοποιήσω;

γ) Θέλω μία εντολή που να λειτουργεί ακριβώς όπως η DELAY της Pascal.

δ) Πώς μπορώ να έχω graphics mouse σε κατάσταση κειμένου (το κάνουν αρκετά προγράμματα όπως το MSAV).

ε) Πώς μπορώ να ελέγχω συνέχεια τους οδηγούς δισκετών για ύπαρξη δισκέτας, όπως το FORMATQM της δισκέτας No. 18;

στ) Πώς φτιάχνω έγχρωμο δρομέα ποντικιού σε κατάσταση γραφικών;

ζ) Ποιος είναι ο καλύτερος τρόπος κίνησης sprites σε πολύπλοκο (όχι μονόχρωμο) φόντο;

η) Μπορώ να προσπελάσω την XMS (όχι την απλή extended memory), χωρίς να μπω σε protected mode;

θ) Οταν μία διαδικασία assembly δέχεται μία παράμετρο OpenString, πώς μπορεί να ξέρει το μέγεθος του αλφαριθμητικού; Διαφοροποιούνται τα convensions;

ι) Τι πρέπει να κάνει μία ρουτίνα INT 09; Ενα μικρό παράδειγμα.

ια) Τι κάνει η εντολή S-CASB στην assembly;

Τέλος, θα ήθελα τους πίνακες 1 και 2 που δεν υπάρχουν στη στήλη Programming του τεύχους 44. Οπως πολλοί άλλοι αναγνώστες, θέλω και εγώ να παραπονεθώ για την έλλειψη utilities από τη δισκέτα. Ας γίνει και πάλι δισκέτα του PC Master και όχι του PC Games.

Παράλληλα με τη στήλη Win Programming, θα μπορούσε να γίνει μία στήλη, που μέσα από συνοπτικούς πίνακες και χωρίς παραδείγματα και αναλυτικές περιγραφές να δίνει όλες τις λειτουργίες των διακοπών 10h, 21h, 33h της κάρτας οθόνης κ.λπ.

Φιλικά,
Βασίλης Βασαΐτης

Υ.Γ. 1: Οπου είναι δυνατόν, θέλω τον κώδικα σε Turbo Assembly.

Υ.Γ. 2: Τελικά, έχει κυκλοφορήσει το NBA Jam για PC;

Υ.Γ. 3: Θα κυκλοφορήσει κάρτα που θα μετατρέπει το PC σε Amiga;



α) Δυστυχώς δεν μπορούμε να αναλύσουμε πλήρως τη δομή και τη λειτουργία των αρχείων .SYS και πιστεύουμε ότι μία αποσπασματική παρουσίαση κάποιων χαρακτηριστικών (π.χ. των πεδίων της επικεφαλίδας) είναι εντελώς άσκοπη. Θα πρέπει μάλλον να ανατρέξεις σε σχετική βιβλιογραφία. Μία παρουσίαση (αν και όχι πλήρης) των οδηγών συσκευών είχε γίνει

στο τεύχος 28 (Απρίλιος '92).

β) Στην πιο κάτω λίστα φαίνονται, κωδικοποιημένα σε συμβολική γλώσσα, τα ισοδύναμα των διαδικασιών βιβλιοθήκης Sound και NoSound. Το πρόγραμμα πρέπει να μεταφραστεί από τον Turbo Assembler με την εντολή tasm /mu sound (ή tasm /mu /zi sound, προκειμένου να ενσωματωθούν πληροφορίες για αντιμετώπιση σφαλμάτων).

```
public Sound1, NoSound1
 code segment byte public
   'code'
ASSUME CS: CODE, DS:
   NOTHING, ES: NOTHING
Sound1 Proc Far
push bp
mov bp, sp
; Ανάγνωση της παραμέτρου
   από τη στοίβα
mov bx, [bp + 6]
; 20 Hz είναι η ελάχιστη
   συχνότητα
cmp bx, 20
jae NoCorrection
mov bx, 20
NoCorrection:
; Υπολογισμός της τιμής
   1193180 / συχνότητα
mov dx, 12h
mov ax, 34dch
div bx
; Αποστολή του πηλίκου της
   διαίρεσης στον
; ελεγκτή του μεγαφώνου.
out 42h, al
mov al, ah
out 42h, al
; Ενεργοποίηση του
   μεγαφώνου, θέτοντας τα
; δύο bit χαμηλότερης τάξης
   της θύρας εξόδου
; 061h στην τιμή 1
in al, 61h
or al, 3
out 61h, al
pop bp
ret 02
Sound1 EndP

NoSound1 Proc Far
; Απενεργοποίηση του
   μεγαφώνου, θέτοντας τα
; δύο bit χαμηλότερης τάξης
   της θύρας εξόδου
; 061h στην τιμή 0
in al, 61h
and al, 0fch
out 61h, al
ret
NoSound1 EndP
code ends
end
```

Αφού παραχθεί το αρχείο SOUND.OBJ, οι διαδικασίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν μέσα από ένα πρόγραμμα Pascal, ως ακολούθως:

```
Program Sound;
Uses CRT;
{Υποχρεωτικές κλήσεις 32 bit.}
{$F+}
Procedure Sound1(Frequency:
   Integer); External;
Procedure NoSound1;
   External;
{$F–}
{$L sound.obj}

Begin
Sound1(1000);
Delay(1000);
NoSound1;
End.
```

γ) Για να επιτύχουμε καθυστερήσεις με μονάδα μέτρησης μι-

κρότερη του 1/18.2 του δευτερολέπτου, πρέπει να επαναπρογραμματίσουμε το κύκλωμα χρονισμού του PC. Σε ένα πακέτο βιβλιοθηκών για την Borland Pascal, βρήκαμε ρουτίνες που δίνουν δυνατότητα χρήσης του κυκλώματος χρονισμού σε συχνότητα 1 μικροδευτερολέπτου. Οι ρουτίνες αυτές προσαρμόστηκαν κατάλληλα και συμπληρώθηκαν με τη διαδικασία Delay1, η οποία λειτουργεί ακριβώς όπως η διαδικασία βιβλιοθήκης Delay. Όλα αυτά φαίνονται στη λίστα που ακολουθεί.

```
Procedure InitializeTimer;
{Επαναπρογραμματισμός του
  κυκλώματος χρονισμού,
ώστε να λειτουργεί με
  ανάλυση 1
  μικροδευτερολέπτου.}
Begin
{Επιλογή τρόπου λειτουργίας
  χρονιστή 2, κανάλι
  ανάγνωσης/εγγραφής 0}
Port[$43] := $34; {00110100b}
{Εισαγωγή καθυστέρησης για
  να προετοιμαστούν τα
  κυκλώματα του χρονιστή.}
Inline($EB/$00); {jmp short
  $+2}
Port[$40] := $00; {LSB = 0}
{Καθυστέρηση.
Inline($EB/$00); {jmp short
  $+2}
Port[$40] := $00; {MSB = 0}
End;

Procedure RestoreTimer;
{Επαναφορά του κυκλώματος
  χρονισμού στην αρχική του
  κατάσταση.}
Begin
{Επιλογή τρόπου λειτουργίας
  χρονιστή 3, κανάλι
  ανάγνωσης/εγγραφής 0.}
Port[$43] := $36; {00110110b}
{Καθυστέρηση.}
Inline($EB/$00); {jmp short
  $+2}
Port[$40] := $00; {LSB = 0}
Inline($EB/$00); {jmp short
  $+2}
Port[$40] := $00; {MSB = 0}
End;

Function ReadTimer: LongInt;
{Ανάγνωση του χρονιστή, όταν
  χρησιμοποιείται ανάλυση 1
  μsec.}
Begin
inline(
$FA/ {cli – απαγόρευση
  διακοπών}
$BA/$20/$00/ {mov dx,$20}
$B0/$0A/ {mov al,$0A }
$EE/ {out dx,al}
$B0/$00/ {mov al,$00}
$E6/$43/ {out $43,al}
$EC/ {in al,dx}
$89/$C7/ {mov di,ax}
$E4/$40/ {in al,$40}
$88/$C3/ {mov bl,al}
$E4/$40/ {in al,$40}
$88/$C7/ {mov bh,al}
$F7/$D3/ {not bx}
$E4/$21/ {in al,$21}
$89/$C6/ {mov si,ax}
$B0/$FF/ {mov al,$0FF}
$E6/$21/ {out $21,al}
$B8/$40/$00/ {mov ax,$40}
$8E/$C0/ {mov es,ax}
$26/$8B/$16/$6C/$00/ {mov
  dx,es:[$6C]}
$89/$F0/ {mov ax,si}
$E6/$21/ {out $21,al}
$FB/ {sti}
$89/$F8/ {mov ax,di}
$A8/$01/ {test al,$01}
$74/$07/ {jz done}
$81/$FB/$FF/$00/ {cmp
  bx,$FF}
$77/$01/ {ja done}
$42/ {inc dx}
{done:}
$89/$5E/$FC/ {mov [bp–4],bx}
$89/$56/$FE); {mov [bp–2],dx}
End;

Procedure Delay1(MiliSeconds:
  Word);
Var
Timer1, Timer2, MicroSecs:
  LongInt;
Begin
InitializeTimer;
Timer1 := ReadTimer;
Timer2 := ReadTimer;
Microsecs := LongInt(1000) *
  MiliSeconds;
While (Timer2 – Timer1 <
  MicroSecs) Do
Timer2 := ReadTimer;
RestoreTimer;
End;

Var
Miliseconds: Word;
Begin
Write('Δώστε την
  καθυστέρηση σε χιλιοστά
  του δευτερολέπτου: ');
ReadLn(Miliseconds);
Delay1(Miliseconds);
End.
```

δ) Δυστυχώς, η λίστα είναι κάπως μεγάλη, οπότε δεν είναι εύκολο να τη δημοσιεύσουμε σε αυτή τη στήλη.

ε) Στο πρόγραμμα που ακολουθεί, φαίνεται πώς μπορούμε να ελέγχουμε για ύπαρξη δισκέτας σε μία μονάδα.

```
Program TestDisk;
Uses DOS, CRT;

Function DiskIsReady(Drive:
  Char): Boolean;
{Η συνάρτηση αυτή ελέγχει, αν
  υπάρχει δισκέτα στη
  μονάδα που προσδιορίζεται
  από το όρισμα. Επιστρέφει
  TRUE αν υπάρχει δισκέτα και
  FALSE αν δεν υπάρχει.}
Var
Regs: Registers;
{Ενδιάμεση μνήμη για
  ανάγνωση.}
Dummy: Array[1..512] Of
  Byte;
Begin
{Αίτηση για ανάγνωση.}
Regs.AH := 2;
Regs.DL := Ord(Drive) –
  Ord('A');
{Ο έλεγχος γίνεται μόνο για τις
  μονάδες A: και B:.} If
  (Regs.DL <= 1) Then
Begin
{Παράμετροι για ανάγνωση
  κεφαλής 0, τροχιάς 0, τομέα
  1, στην ενδιάμεση περιοχή
  μνήμης Dummy.}
Regs.DH := 0;
Regs.CH := 0;
Regs.CL := 1;
Regs.AL := 1;
Regs.ES := Seg(Dummy);
Regs.BX := Ofs(Dummy);
Intr($13, Regs);
{Αν η ένδειξη κρατουμένου
  είναι 0, η λειτουργία
  ανάγνωσης ολοκληρώθηκε
  επιτυχώς, άρα υπάρχει
  δισκέτα.}
If ((Regs.Flags And 1) = 0) Then
DiskIsReady := TRUE
Else
{Αν η λειτουργία απέτυχε,
  εξετάζουμε αν το έβδομο bit
  του καταχωρητή AH έχει τιμή
  1, που δείχνει ότι εξέπνευσε
  ο χρόνος αναμονής. Άλλου
  τύπου σφάλματα (π.χ.
  αδυναμία εντοπισμού
  τομέα) αγνοούνται, γιατί
  μπορεί να οφείλονται σε
  εισαγωγή μη
  μορφοποιημένης δισκέτας.}
DiskIsReady := ((Regs.AH And
  $80) = 0);
End
Else
{Για τις υπόλοιπες μονάδες
  (πλην A: και B:), η
  συνάρτηση επιστρέφει
  πάντα αληθές.}
DiskIsReady := TRUE;
End;

Begin
{Αναμονή έως ότου ανιχνευτεί
  δισκέτα.}
While (Not DiskIsReady('A')) Do
{Καθυστέρηση ανάμεσα σε
  διαδοχικούς ελέγχους.}
Delay(2000);
End.
```

στ) Οι περισσότεροι οδηγοί ποντικιού δεν υποστηρίζουν άμεσα έγχρωμους δρομείς ποντικιού σε κατάσταση γραφικών. Μόνο στο περιβάλλον των Windows μπορείς να έχεις εύκολη υποστήριξη έγχρωμου δρομέα ποντικιού.

ζ) Η καλύτερη τεχνική είναι αυτή της χρήσης μάσκας. Ενα παράδειγμα χρήσης της μάσκας υπάρχει στο παρόν τεύχος, στη στήλη How To.

η) Μέσω του διαχειριστή εκτεταμένης μνήμης (HIMEM.SYS). Δες την απάντηση σε προηγούμενο γράμμα.

θ) Δεν είμαι απόλυτα σίγουρος τι είναι μία παράμετρος τύπου OpenString, αλλά υποθέτω ότι πρόκειται για συμβολοσειρά τερματιζόμενη με το χαρακτήρα που έχει κωδικό ASCII 0 (είναι οι συμβολοσειρές που χρησιμοποιεί η C). Για να βρεις το μήκος μιας τέτοιας συμβολοσειράς, μπορείς να χρησιμοποιήσεις τις ακόλουθες εντολές (υποθέτουμε ότι η διεύθυνση της συμβολοσειράς βρίσκεται στους καταχωρητές ES:DI):

```
xor al, al
mov cx, 0ffffh
cld
repnz scasb
not cx
dec cx
```

Το μήκος της συμβολοσειράς (χωρίς να συμπεριλαμβάνεται ο χαρακτήρας τερματισμού) θα βρίσκεται στον καταχωρητή CX. Για να συμπεριλαμβάνεται στο μήκος και ο χαρακτήρας τερματισμού, θα πρέπει να σβήσεις την τελευταία εντολή (dec dx). Η σύμβαση κλήσης εξαρτάται μόνον από τη γλώσσα από την οποία καλείται η διαδικασία.

ι) Η ρουτίνα που εξυπηρετεί τη διακοπή 09 θα πρέπει να κάνει τα εξής:

1. Να διαβάζει από τον ελεγκτή πληκτρολογίου τον κωδικό του συμβάντος.

2. Να καθορίζει τον τύπο του συμβάντος (πάτημα ή απελευθέρωση πλήκτρου) και τον κωδικό του πλήκτρου που πατήθηκε.

3. Αν το συμβάν είναι πάτημα πλήκτρου, θα πρέπει να υπολογίζει τον κωδικό του στο αλφάβητο ASCII και να τον τοποθετεί σε μία ενδιάμεση μνήμη, από όπου θα τον διαβάσει η διακοπή 016h.

Δυστυχώς, το παράδειγμα απαιτεί εκτενείς πίνακες αναζήτησης (για πληκτρολόγιο 102 πλήκτρων απαιτούνται δύο πίνακες των 204 bytes, καθώς πρέπει να καλύπτονται τα πληκτρολόγια τύπου XT και AT, τα οποία είναι διαφορετικά) και λόγω στενότητας χώρου δεν μπορούμε να το δημοσιεύσουμε.

ια) Η εντολή SCASB είναι μία αρκετά υψηλού επιπέδου εντολή, για συμβολική γλώσσα, η οποία εκτελεί τις ακόλουθες λειτουργίες:

1. Συγκρίνει τον καταχωρητή AL με τη θέση μνήμης ES:[DI], θέτοντας την ένδειξη μηδενικού (zero flag)

2. Μειώνει τον καταχωρητή CX.

3. Ανάλογα με την τιμή της ένδειξης κατεύθυνσης (direction flag, που τροποποιείται με τις εντολές CLD και STD), αυξάνει ή μειώνει τον καταχωρητή DI (αν η ένδειξη κατεύθυνσης έχει τιμή 0 -CLD-, ο καταχωρητής αυξάνει, ενώ στην αντίθετη περίπτωση μειώνεται).

Η εντολή SCASB χρησιμοποιείται συνήθως με το επαναληπτικό πρόθεμα REPNZ (ή REPNE), για αναζήτηση ενός συγκεκριμένου byte (όπως στη διαδικασία αναζήτησης του χαρακτήρα τερματισμού συμβολοσειράς που παρουσιάσαμε πιο πάνω). Το πρόθεμα αυτό ορίζει ότι η εντολή θα επαναλαμβάνεται, έως ότου μηδενιστεί ο καταχωρητής CX ή ο καταχωρητής AL θα έχει τιμή ίση με την τιμή της θέσης μνήμης ES:[DI].

ιβ) Οι πίνακες μπορούν να βρεθούν στη δισκέτα, μαζί με τις λίστες προγραμμάτων της στήλης (κείμενο για Windows, αρχεία txtmode1.txt και txtmode2.txt).

Σε ό,τι αφορά τη δισκέτα, προσπαθούμε να ικανοποιούμε όλα τα γούστα, τώρα μάλιστα που αυξήθηκε η χωρητικότητά της. Το NBA JAM δεν νομίζω ότι έχει κυκλοφορήσει μέχρι τώρα. Για την κάρτα, μάλλον είναι δύσκολο, λόγω δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας.

TURBO PASCAL & QBASIC



Αγαπητό PC Master,

Είσαι αναμφισβήτητα το καλύτερο περιοδικό για PC από όλα τα άλλα. Εχεις συμβάλει δυναμικά στο χώρο και στην πορεία των PCs. Θα ήθελα να σας πω και άλλα, αλλά ξέρω ότι η στήλη αυτή ασχολείται με τον προγραμματισμό. Δουλεύω σε Turbo Pascal 7 και σε QBasic.

Στο τεύχος 61, σελ. 69, είχες γραμμένο ένα PASSWORD.BAS. Πώς μπορώ να το κάνω να ενεργοποιείται ή το αντίθετο, μετά από μία Χ ώρα; Στο τεύχος 57, σελ. 73, 2η στήλη, έχεις ένα CLOCK.BAS. Πώς μπορώ να το κάνω να δουλεύει μαζί με το DOS και κάθε μία ώρα να κάνει "BEEP". Θα σου ήμουν υπόχρεος αν έγραφες έναν απλό screen saver που να ενεργοποιείται μετά από Χ χρόνο και να διακόπτεται με οποιοδήποτε πλήκτρο.

Ειλικρινά ευχαριστώ,
Βασίλης Κοσμάς



Για να ενεργοποιήσουμε οποιαδήποτε διαδικασία, μετά από ορισμένη ώρα, μέσα από ένα πρόγραμμα QBASIC, θα χρησιμοποιήσουμε τις εντολές TIMER ON και ON TIMER. Στο παράδειγμα που ακολουθεί, φαίνεται η χρήση των εντολών αυτών. Επισημαίνουμε όμως ότι η QBASIC, δεδομένου ότι είναι διερμηνευτής, δεν υποστηρίζει τη δημιουργία παραμενόντων (resident) προγραμμάτων. Τα πράγματα είναι πιο άσχημα για τους φίλους της Basic, γιατί ούτε και οι μεταγλωττιστές Basic παρέχουν ικανοποιητική υποστήριξη για παραμένοντα προγράμματα και έτσι δεν υπάρχει τρόπος να φτιάξουμε προγράμματα σε Basic, τα οποία θα εκτελούνται από τη γραμμή εντολών του DOS και θα ζητάνε κάποια συνθηματική λέξη ή θα μαυρίζουν την οθόνη ή θα ενημερώνουν ένα ψηφιακό ρολόι, σε τακτά χρονικά διαστήματα.

```
PasswordEntered = 0
REM 3600 δευτερόλεπτα ανά
  ώρα
ON TIMER(3600) GOSUB
  Password
TIMER ON

I& = 0
DO
LOCATE 1, 1
PRINT I&
I& = I& + 1
LOOP UNTIL I& > 1000000

Password:
IF (PasswordEntered = 0) THEN
  INPUT Password$
  IF Password$ <> "Secret"
  THEN END
  PasswordEntered = 1
END IF
RETURN
```

Υ.Γ.: Οι δισκέτες έχουν ήδη πάρει το δρόμο τους... ■

PC GAMES

DISK



Δεν έχετε την εντύπωση ότι περνάει γρήγορα ο καιρός τώρα τελευταία; Πόσο ζωντανές διατηρείτε τις αναμνήσεις του καλοκαιριού; Είναι βέβαια και αυτός ο καιρός ο οποίος, τουλάχιστον τη στιγμή που γράφεται το άρθρο, δεν λέει να αποφασίσει να σταθεροποιηθεί. Μια κρύο, μια ζέστη... Οσον αφορά, πάντως, στη δισκέτα του PC Master, σας υποσχόμαστε αιώνιο καλοκαίρι! Εκτός και αν προτιμάτε το χειμώνα (Χριστούγεννα, δώρα...).

GAMES

SHADOWFORCE, BY MVP SOFTWARE
Ενα shareware RPG, από μια εταιρία που έχει κατά καιρούς εφοδιάσει με αρκετά ενδιαφέροντα προγράμματα την αγορά αυτή.

EMPIRE SOCCER, BY KIM KOMANDO
Ενα playable demo από έναν πολύ καλό εξομοιωτή ποδοσφαίρου. Θα σας θυμίσει μερικά από τα πολύ γνωστά PC ποδοσφαιράκια.

UTILITIES

XANTIPPE
Ενα εργαλείο για τη δημιουργία on-line Help αρχείων.

DLL MASTER 3.2, SHAFTEL SOFTWARE
Ενα utility για Windows, με την κλήση του οποίου μπορείτε να δείτε τα DLL που χρησιμοποιούν τα Windows και πληροφορίες για αυτά.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ
Πρόγραμμα σχεδίασης για DOS από τον Γιώργο Αυγέρη.

Επιμέλεια δισκέτας/Κείμενα: *Χάρης Σαράντης*

SHADOWFORCE

Η MVP Software είναι μια εταιρία που έχει κατά καιρούς προσφέρει αρκετούς τίτλους στο κοινό των PC Users, με τη μορφή shareware. Κάποιοι από αυτούς, μάλιστα, έχουν φιλοξενηθεί και σε παλαιότερες δισκέτες του PC Master. Οπως αντιλαμβάνεστε, το παιχνίδι που παρουσιάζουμε είναι δημιούργημα της εταιρίας αυτής.



Το ShadowForce είναι ένα adventure, όπως αναφέρεται στο συνοδευτικό .doc αρχείο του, αλλά μάλλον στα RP Games θα έπρεπε να καταταχτεί. Αυτό άλλωστε είναι φανερό και από την υπόθεσή του.

Το παιχνίδι μάς μεταφέρει στον 22ο αιώνα, με πρωταγωνιστές τα μέλη μιας ομάδας που φέρει την ονομασία ShadowForce. Εσείς, ελέγχοντας την ομάδα αυτή, πρέπει να διερευνήσετε τα αίτια παροπλισμού του "Icarus", ενός οργανισμού κυβερνητικής και γενετικής, τουλάχιστον στην πρώτη από τις τρεις αποστολές, που είναι και η μόνη που έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε στη shareware version του παιχνιδιού. Οταν επιλέξετε την αποστολή σας και αφού αυτή φορτωθεί στον υπολογιστή, η οθόνη σας θα χωριστεί σε τέσσερις βασικές περιοχές. Πάνω αριστερά βρίσκεται η περιοχή γραφικών, στην οποία εμφανίζεται μια εικόνα της τοποθεσίας όπου βρίσκεστε ανά πάσα στιγμή. Πάνω δεξιά υπάρχει η περιοχή αντικειμένων. Σε αυτήν αναγράφονται τα διάφορα αντικείμενα

Είδος: Role Playing Game
Κατασκευαστής: MVP Software
Απαιτήσεις: 286+, VGA
Υποστηρίζει: Mouse, SoundBlaster ή 100% compatible
Command Line: sforce.bat







που μπορείτε να συλλέξετε ή να χειριστείτε. Κάτω αριστερά και δεξιά μπορείτε να δείτε τις εικόνες των μελών της ShadowForce, καθώς και μερικές βασικές πληροφορίες για καθένα από αυτά. Κάτω και στο κέντρο, τέλος, βρίσκεται η περιοχή διαταγών. Από εδώ επιλέγετε την κίνηση που θα πραγματοποιήσει η ομάδα σας.

Για την εκτέλεση οποιασδήποτε ενέργειας χρησιμοποιείτε το ποντίκι ή τα cursor keys του πληκτρολογίου και μετακινείτε τον "μεταλλικό" κέρσορα που υπάρχει στην οθόνη σας στο επιθυμητό icon και κάνετε αριστερό κλικ σε αυτό (ή πατάτε το space bar). Για την κίνηση της ομάδας σας υπάρχουν τέσσερα icons με βελάκια κατεύθυνσης, τα οποία μπορεί να είναι κόκκινα ή πράσινα. Το πράσινο χρώμα υποδηλώνει ότι η κίνηση προς την κατεύθυνση αυτή είναι εφικτή, ενώ το κόκκινο σημαίνει το αντίθετο.

Εκτός από την κίνηση, η ομάδα σας έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει κάποιο αντικείμενο με το Use icon (χέρι), να εξετάσει το χώρο ή κάποιο αντικείμενο με το Look icon (μάτι) ή να μιλήσει με κάποιο χαρακτήρα με το Talk icon (στόμα).

Κάνοντας κλικ σε κάποιο από τα τελευταία icons ο κέρσορας αλλάζει σχήμα (ανάλογα με το icon). Για να επιστρέψει στο αρχικό του σχήμα πατήστε το δεξί κουμπί του ποντικιού ή το Enter του πληκτρολογίου.

Επίσης, υπάρχει και το icon με τη δισκέτα, το οποίο σας μεταφέρει στο κεντρικό μενού του παιχνιδιού απ' όπου μπορείτε να σώσετε το παιχνίδι, να φορτώσετε προηγούμενη σωσμένη θέση, να δείτε τα credits και τις οδηγίες του παιχνιδιού, και διάφορα άλλα.

Κάνοντας κλικ στο πρόσωπο κάποιου μέλους της ομάδας σας, εμφανίζονται μπροστά σας τα στοιχεία που το αφορούν, όπως τα περιεχόμενα του σακιδίου του και το αντικείμενο που έχει στα χέρια του. Κάνοντας κλικ σε κάποιο αντικείμενο μπορείτε να το μεταφέρετε στα χέρια του ή, με κλικ σε κάποιο άλλο πρόσωπο, να το περάσετε στην κατοχή αυτού. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε το συγκεκριμένο αντικείμενο μεταφέροντάς το σε κάποιο από τα παράθυρα αντικειμένων στο πάνω δεξιό τμήμα της οθόνης (λ.χ., μια κάρτα στην ειδική υποδοχή μιας πόρτας για το άνοιγμά της).

Οταν εμφανιστεί κάποιος εχθρός στην οθόνη σας, μπορείτε να κάνετε κλικ στο εικονίδιο που δείχνει το αντικείμενο που έχει στα χέρια του κάποιος χαρακτήρας και, αν αυτό είναι όπλο, ο χαρακτήρας πυροβολεί τον εχθρό.

Οπως θα διαπιστώσετε, η πλοκή του παιχνιδιού, αν και αρκετά έξυπνη, είναι μέτριας δυσκολίας και δεν θα προβληματιστείτε, ακόμη και αν δεν έχετε ασχοληθεί στο παρελθόν με παρόμοια προγράμματα, να φέρετε εις πέρας την αποστολή σας.

EMPIRE SOCCER

Είδος: Football Simulator
Κατασκευαστής: Graft-Gold LTD
Απαιτήσεις: VGA
Υποστηρίζει: Joystick
Command Line: footy.exe

Αν και η εξέλιξη στο χώρο των PCs έχει φέρει στο προσκήνιο του ενδιαφέροντος παιχνί-

PC MASTER DISK
Οδηγίες αποσυμπίεσης/εγκατάστασης

Αφού έχετε ανοίξει τον υπολογιστή σας, τοποθετήστε τη δισκέτα στο "μικρό" drive.

Γράψτε a: και πατήστε enter. Αν το φωτάκι του drive δεν ανάψει, γράψτε f, πατήστε enter και μετά b: και enter (την επόμενη φορά γράψτε κατευθείαν b:).

Γράψτε pcm και πατήστε enter.

Πατήστε το αστεράκι (shift & 8 ή * από το αριθμητικό πληκτρολόγιο).

Πατήστε c και μετά δύο φορές το enter.

Αρχίζει η διαδικασία αποσυμπίεσης.

Για να τρέξετε κάποιο από τα προγράμματα της δισκέτας, δίνετε c: και enter, cd\pcmXX (το XX είναι ο αριθμός του τεύχους, π.χ., στο τεύχος 60 δίνετε cd\pcm60) και enter.

Μετά γράψτε dir. Εμφανίζονται οι υποκατάλογοι με τα προγράμματα της δισκέτας. Τώρα γράφετε cd και μετά ένα κενό και κάποιο από τα ονόματα των υποκαταλόγων που βλέπετε. Πατώντας enter "μπαίνετε" σε αυτόν.

Σε αυτό το σημείο θα γράφετε το όνομα του αρχείου που βρίσκεται στην ταυτότητα των προγραμμάτων με το χαρακτηρισμό Command Line, θα πατάτε enter και το παιχνίδι θα αρχίζει.

δια που δεν έχουν καμιά σχέση με τα "παλιά", από άποψη γραφικών, ήχου και μεγέθους, υπάρχουν ωστόσο κάποια στοιχεία που ο σύγχρονος gamer δεν δείχνει διατεθειμένος να θυσιάσει, όσο καλό και αν είναι το "περιτύλιγμα" ενός προγράμματος. Δύο από αυτά είναι το gameplay και η εθιστικότητα. Και, όπως έχει δείξει το "ποιόν" των ψηφιακών παιχνιδιών, αυτά δεν εξαρτώνται κατ' αποκλειστικότητα από το μέγεθος του προγράμματος.







Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν και τα γνωστά ποδοσφαιράκια. Ο κώδικάς τους σπάνια απαιτούσε πάνω από μία High Density δισκέτα, ενώ προσέφεραν ατέλειωτες ώρες διασκέδασης στους χρήστες τους. Ενα τέτοιο πρόγραμμα είναι και το Empire Soccer. Με καλές ρουτίνες και ικανοποιητικά γραφικά, δεν έχει - σχεδόν- τίποτα να ζηλέψει από τους "μεγάλους" τίτλους, τόσο από τα PCs όσο και τα coin operated μηχανήματα.

Το εν λόγω πρόγραμμα είναι ένα demo του ομώνυμου προγράμματος και αποτελεί μεταφορά από το SNES της Nintendo, στο οποίο είχε σημειώσει αρκετή επιτυχία.

Το demo του παιχνιδιού είναι αρκετά περιορισμένο σε σχέση με τη full version, η οποία προσφέρει επιλογή για έναν ή δύο παίκτες, επιλογή για παγκόσμιο πρωτάθλημα, ήχο για διάφορες κάρτες και αρκετά ακόμα.

Στην παρούσα έκδοση το μόνο που μπορείτε να επιλέξετε είναι ομάδα (Η.Π.Α. ή Γερμανία) και συσκευή χειρισμού (πληκτρολόγιο ή joystick).

DLL MASTER 3.2

Ενα από τα πολύ χρήσιμα utilities για όσους ασχολούνται με το περιβάλλον των Windows της Microsoft και τους ενδιαφέρουν τα resources του υπολογιστή τους.

Καλώντας το DLL Master, σας παρέχεται η δυνατότητα να μάθετε οτιδήποτε έχει σχέση με τα προγράμματα που έχουν φορτωθεί στη μνήμη του υπολογιστή σας. Συγκεκριμένα, εμφανίζεται στην οθόνη σας μια λί-

Τώρα μπορείτε κι εσείς...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε κάποια προσοχή στο θέμα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10 K. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10 K δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

Κάθε μήνα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory, ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:

"Για τη δισκέτα του PC MASTER
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα"

Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στείλετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο, το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για δική σας διευκόλυνση, στο φάκελο θα πρέπει να υπάρχει ΜΟΝΟ το υλικό που αφορά στη δισκέτα και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού, όπως Αλληλογραφία, HowTo κ.λπ. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., ενώ για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ.

Επίσης, το PC MASTER διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε. Τι κάθεστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας.

DLL Master - [Current List]

File Actions Options Window Help

Show: ☒ DLL ☒ EXE ☒ FON ☒ DRV ☒ VBX ☒ Other

11-07-1990 15:44:28 — 49 modules

Name	Path	Usage	Size	Date	Time	Version
CMDIALOG.VBX	C:\WINDOWS\SYSTEM\	0001	0018688	09/20/1994	01:50p	2.1.0.5
COMMDLG.DLL	C:\WINDOWS\SYSTEM\	0011	0097936	11/01/1993	03:11a	3.11.0.300
COMMDRIG.DRV	C:\WINDOWS\	0001	0005968	02/20/1995	01:00p	3.11.0.300
COMMT.DRV	C:\WINDOWS\	0032	0049640	01/23/1995	03:29p	
DASH.EXE	C:\DASH\	0001	0075920	12/21/1993	00:00a	2.0.0.0
DASHGRP.EXE	C:\DASH\	0001	0036448	12/21/1993	00:00a	
DBAPPS.DLL	C:\DASH\	0001	0042432	12/21/1993	00:00a	
DBCLOCK.DLL	C:\DASH\	0001	0096272	12/21/1993	00:00a	
DBEDIT.DLL	C:\DASH\	0001	0096256	12/21/1993	00:00a	
DBGROUP.DLL	C:\DASH\	0003	0037184	12/21/1993	00:00a	
DBLIB.DLL	C:\DASH\	0009	0077312	12/21/1993	00:00a	
DBPRINT.DLL	C:\DASH\	0001	0061744	12/21/1993	00:00a	
DBPROG.DLL	C:\DASH\	0001	0035312	12/21/1993	00:00a	
DBSCREEN.DLL	C:\DASH\	0001	0367632	12/21/1993	00:00a	
DBSYSRES.DLL	C:\DASH\	0001	0154224	12/21/1993	00:00a	2.0.0.7
DDEML.DLL	C:\WINDOWS\SYSTEM\	0004	0039424	11/11/1993	00:00a	3.12.0.100
DLLMSTR.EXE	C:\PCM67\DLL_MSTR\	0001	0116358	05/10/1995	07:28p	
DLLMSTRD.DLL	C:\PCM67\DLL_MSTR\	0001	0007328	04/07/1995	10:25p	3.2.0.0
GDI.EXE	C:\WINDOWS\SYSTEM\	0032	0220800	11/01/1993	03:11a	3.11.0.300
GRID.VBX	C:\WINDOWS\SYSTEM\	0001	0044656	09/20/1994	01:50p	3.0.5.37
KBDGK.DRV	C:\WINDOWS\SYSTEM\	0034	0009089	03/11/1993	03:11a	
KRNL386.EXE	C:\WINDOWS\SYSTEM\	0042	0076400	11/01/1993	03:11a	3.11.0.300
LANGGRK.DLL	C:\WINDOWS\SYSTEM\	0001	0002560	03/11/1993	03:11a	
LZEXPAND.DLL	C:\WINDOWS\SYSTEM\	0001	0023712	11/01/1993	03:11a	3.11.0.300
MIDIMAP.DRV	C:\WINDOWS\SYSTEM\	0001	0052784	11/01/1993	03:11a	3.10.0.103
MMSOUND.DRV	C:\WINDOWS\SYSTEM\	0032	0003440	11/01/1993	03:11a	3.10.0.103

49 rows displayed—sorted by Name

Description:

Είδος: Windows Utility
Κατασκευαστής: Shaftel Software
Απαιτήσεις: Windows 3.1 ή νεότερα
Command Line: win dllmstr.exe

στα με τα DLL, τα EXE, τα FON (fonts), τα DRV (drivers), τα VBX, καθώς και άλλα προγράμματα που μπορεί να έχουν κληθεί από το σύστημά σας.

Η λίστα αυτή παραθέτει αλφαβητικά τα ονόματα των αρχείων που έχουν φορτωθεί στον υπολογιστή και εμφανίζει το Path στο οποίο βρίσκονται, τη χρήση αυτών, το μέγεθός τους, την ημερομηνία και την ώρα του αρχείου, καθώς και την έκδοσή του. Αν και οι πληροφορίες που παρέχει το DLL Master καλύπτουν όλες τις απαιτήσεις που θα μπορούσε να έχει ένας χρήστης, η δυνατότητα αυτή είναι μόνο τμήμα των πράγματι εκπληκτικών προσόντων του προγράμματος.

Πολύ ενδιαφέρουσες είναι οι δυνατότητες αποθήκευσης και ανάκλησης κάποιας λίστας. Μπορείτε δηλαδή να σώσετε μια λίστα με τα αρχεία που έχουν φορτωθεί στη μνήμη του υπολογιστή σας και, κάποια άλλη στιγμή, να φορτώσετε τη συγκεκριμένη λίστα και να διαμορφώσετε τη μνήμη όπως ήταν τη στιγμή της αποθήκευσης.

Οι δυνατότητες Un/load DLL, Decrement Usage, terminate task, σύγκρισης ανάμεσα στις λίστες, καθώς και αυτή της παρουσίασης της ελεύθερης μνήμης και των resources σε εκατοστιαία αναλογία, τοποθετούν το DLL Master στην κορυφή των προγραμμάτων της κατηγορίας.

XANTIPPE

Αλλο ένα utility για Windows φιλοξενείται αυτόν το μήνα στη δισκέτα του PC Master. Το Xantippe είναι ένα πρόγραμμα για τη διάρθρωση δομής πληροφοριών. Ως επί το πλείστον όμως χρησιμοποιείται για την κατασκευή Help Files για Windows.

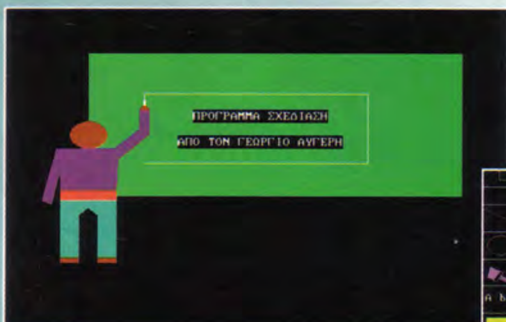
Το πρόγραμμα αυτό δηλαδή αποτελεί πολύ καλό καταπραϋντικό για έναν μεγάλο πονοκέφαλο των ερασιτεχνών -ή μη- προγραμματιστών, την προαναφερθείσα δημιουργία Help Files.

Είδος: Windows Utility
Κατασκευαστής: IRIS Media Systems
Απαιτήσεις: Windows 3.1 ή νεότερα
Command Line: win install.exe

Το πρόγραμμα περιλαμβάνει αρκετά βοηθήματα για τη δημιουργία των αρχείων σας και, φυσικά, παρέχει δυνατότητα ενσωμάτωσης γραφικών σε αυτά. Το help file του είναι αρκετά κατατοπιστικό και σε αυτό περιέχεται μέχρι και Tutorial το οποίο περιγράφει απλά και σύντομα (σε 13 βήματα) πώς μπορείτε να κατασκευάσετε το πρώτο σας αρχείο χρησιμοποιώντας το Xantippe. Κάποια αγγλικά και όρεξη για δημιουργία είναι οι μόνες προϋποθέσεις που απαιτούνται από εσάς.

■

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ



Το "Σχεδίαση" είναι πρόγραμμα ζωγραφικής γραμμένο σε GW Basic 3.22 από τον Γιώργο Αυγέρη. Η προσπάθεια που έχει γίνει είναι αρκετά καλή, όπως και το αποτέλεσμα, για ερασιτεχνικό DOS based πρόγραμμα. Ενα πρόβλημα που μπορεί να παρουσιαστεί σε όσους δοκιμάσουν να τρέξουν το πρόγραμμα αυτό εστιάζει στη χρήση του mouse. Σύμφωνα με τον προγραμματιστή, σε περίπτωση που το ποντίκι αρνηθεί να συμφωνήσει με τις ρουτίνες του προγράμματος, βγείτε από το πρόγραμμα και επανεκκινήστε τον υπολογιστή σας, φορτώνοντας όσο το δυνατόν λιγότερα Memory Resident προγράμματα.



Είδος: DOS Drawing Program
Κατασκευαστής: Γιώργος Αυγέρης
Απαιτήσεις: GW Basic 3.22 ή συμβατή
Command Line: gw sxedio

ΚΟΥΠΟΝΙ
ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PC MASTER για ένα χρόνο (11 τεύχη). Τιμή τεύχους: 1.000 δρχ.

- ❏ ΙΔΙΩΤΗΣ: 9.900 δρχ.
- ❏ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 8.900 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ.: __________)
- ❏ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 17.000 δρχ.
- ❏ Εστειλα την επιταγή Νο________ με το ποσό των ________ δρχ.
- ❏ Χρεώστε το ποσό των ____________ δρχ. στην κάρτα μου.
  - ❏ VISA ❏ DINERS ❏ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
  - ❏ EUROCARD ❏ MASTERCARD

(Αριθμός κάρτας ____________ Ημ/νία λήξεως ________)
Υπογραφή ______________________

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜ/ΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. __________ **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** __________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________ **ΗΛΙΚΙΑ** ____

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

Νο ______________________

ΚΟΥΠΟΝΙ
ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, αλλιώς θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%. Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 3.000 δρχ. η καθεμία. Για κάθε λέξη επιπλέον, το κόστος επιβαρύνεται με 300 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%. Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 15 του προηγούμενου μήνα (σφραγίδα ταχυδρομείου).

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

- ☐ **Computers** ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά** ☐ **Γενικά**

Συμπληρώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας όπου επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

Προς το περιοδικό PC MASTER (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ

ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ

ΗΜ/ΝΙΑ

❏ Χρεώστε το ποσό των ____________ δρχ. στην κάρτα μου.

❏ VISA ❏ DINERS ❏ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❏ EUROCARD ❏ MASTERCARD

(Αριθμός κάρτας __________ Ημ/νία λήξεως________)
Υπογραφή ______________________

Οι αγγελίες του PC MASTER υπάρχουν και σε ηλεκτρονική μορφή στην On-Line Βάση δεδομένων της CompuLink

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.800
Ε2.	ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Σελίδες 242	2.100
Ε3.	ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ Σελίδες 146	1.800
Ε4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	4.100
Ε5.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.600
Ε6.	ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ Σελίδες 206	3.400
Ε7.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS; Σελίδες 350	4.100
Ε8.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 214	3.100
Ε9.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS; Σελίδες 376	4.100
Ε10.	WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα Σελίδες 198	3.100
Ε11.	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 224	4.600
Ε12.	EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 200	3.100
Ε13.	CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα Σελίδες 288	3.500
Ε14.	Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX Σελίδες 128	2.500
Ε15.	ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE Σελίδες 280, συνοδεύεται από CD-ROM	5.400
Ε16.	3D STUDIO σε μια εβδομάδα Σελίδες 328	3.500

ΓΛΩΣΣΕΣ/ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	5.100
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.800
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	5.600
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	SQL Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	4.600
Π6.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS Σελίδες 304	5.600
Π7.	CA CLIPPER 5.2 Σελίδες 256	3.100
Π8.	PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΥ Σελίδες 360, συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	5.600
Π9.	Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ Σελίδες 350	5.800
Π10.	VISUAL BASIC 3 Σελίδες 424	5.800
Π11.	COBOL - ANSI 85 Σελίδες 528	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	VIDEOTEX Σελίδες 182	2.600
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 232 Β' Έκδοση	3.100
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.900
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.800
Γ5.	MULTIMEDIA Β' έκδοση Σελίδες 176	2.900
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.900
Γ7.	INTERNET Σελίδες 240	3.100

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
Ρ2.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	9.300
Ρ3.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300
Ρ4.	EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 656	7.400
Ρ5.	DOS 6 INSIDER Σελίδες 600	7.400
Ρ6.	PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 864	8.300
Ρ7.	ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS Σελίδες 784	8.300
Ρ8.	dBASE ΓΙΑ WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 416	5.800
Ρ9.	ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ! Σελίδες 560	6.500

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	DOS 5 Σελίδες 394	4.100
Λ2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	4.100
Λ3.	UNIX Σελίδες 826	7.400
Λ4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.600
Λ5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.800
Λ6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.600
Λ7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 260	5.100
Λ8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.600
Λ9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Λ10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	6.500
Λ11.	CORELDRAW! 3.0 Σελίδες 278	5.100
Λ12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Λ13.	CORELDRAW! 4.0 Σελίδες 430	5.800
Λ14.	QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 344	4.600
Λ15.	PAGEMAKER Σελίδες 320	5.100
Λ16.	PHOTOSHOP 2.5 Σελίδες 176	4.600
Λ17.	DEFACTO Σελίδες 575	7.300
Λ18.	WORD 6.0 Σελίδες 454	4.600
Λ19.	LOTUS 1-2-3 Rel. 4	4.600
Λ20.	MULTIMEDIA στη στιγμή Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44 MB	6.100
Λ21.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE Σελίδες 392	5.100
Λ22.	PHOTOSTYLER 2 Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	5.100
Λ23.	DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 328	4.100
Λ24.	EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 392	4.100
Λ25.	WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 544	4.600
Λ26.	DEFACTO 3 Σελίδες 640	8.200
Λ27.	WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 312	4.100
Λ28.	CORELDRAW! 5 Σελίδες 600	5.800
Λ29.	ACCESS 2 MICROSOFT Σελίδες 352	4.600
Λ30.	ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 672	9.300
Λ31.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Εργαλεία επιβίωσης Σελίδες 232	4.600
Λ32.	INTERNET ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 352	4.100
Λ33.	PHOTOSHOP 3.0 Σελίδες 256	5.100
Λ34.	BORLAND dBASE ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 232	4.800
Λ35.	3D STUDIO 3 & 4 Σελίδες 792	9.300
Λ36.	Η "ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ" ΤΟΥ INTERNET Σελίδες 168	3.200
Λ37.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 Σελίδες 248	4.800

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	DOS 5.0 Β' έκδοση Σελίδες 182	2.800
G2.	DR DOS 6.0 Σελίδες 208	2.800
G3.	MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση Σελίδες 256	2.800
G4.	WINDOWS 3.1 Γ' έκδοση Σελίδες 330	2.800
G5.	WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση Σελίδες 314	2.800
G6.	WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 284	2.800
G7.	EXCEL 3.0 Σελίδες 164	2.800
G8.	WINDOWS 3.0 Σελίδες 256	2.800
G9.	WINDOWS NT Σελίδες 464	2.800
G10.	WORD 6.0 Σελίδες 280	2.800
G11.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS Σελίδες 368	2.800
G12.	MS-DOS 6 Δ' έκδοση Σελίδες 250	2.800
G13.	EXCEL 5 Σελίδες 328	2.800

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ

G14.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 352	2.800
G15.	NORTON UTILITIES V. 6,7,8 Σελίδες 440	2.800
G16.	OS/2 2.1 Σελίδες 368	2.800
G17.	INTERNET Σελίδες 400	2.800
G18.	1-2-3 R.5 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 368	2.800

HOME COMPUTING

H1.	ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.500
H2.	NINTENDO NES Σελίδες 122	2.000
H3.	NINTENDO GAME BOY Σελίδες 88	2.000
H4.	ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ Σελίδες 280	3.600
H5.	ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ Σελίδες 263	3.600
H6.	ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	5.100
H7.	Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT Σελίδες 416	3.600
H8.	VIRUS SCAN Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB Σελίδες 80	2.600
H9.	ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM Σελίδες 416	3.900

INTERNET TOOLS

I1.	WWW ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ Σελίδες 136	2.500
I2.	HTML Σελίδες 136	2.500
I3.	GRAPHICAL CLIENTS Σελίδες 136	2.500
I4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 120	2.900
I5.	WWW BROWSERS Σελίδες 150	2.500

ΔΙΑΦΟΡΑ

Δ1.	ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ Σελίδες 928	15.900
Δ2.	Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟΣΛΑΒΙΑΣ Σελίδες 192	3.500

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

*(Σειρά **B**USINESS **I**NSTITUTE OF **M**ANAGEMENT)*

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	2.200
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.200
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.200
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.200
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	2.200
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112	2.200
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.200
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 104	2.200
B9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 104	2.200
B10.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	2.200
B11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.200
B12.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	2.200
B13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	2.200
B14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Σελίδες 104	2.200
B15.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.200
B16.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ Σελίδες 96	2.200
B17.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ Σελίδες 88	2.200

ΓΕΝΙΚΑ

M1.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 320 Β' έκδοση	4.300
M2.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Σελίδες 226	3.300
M3.	Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 340 Γ' έκδοση	3.000
M4.	DIRECT MAIL Σελίδες 234	3.000
M5.	MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ Σελίδες 210	2.700
M6.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 248	3.600
M7.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 208	3.600
M8.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ Σελίδες 104	2.500
M9.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ Σελίδες 112	2.000
M10.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ Σελίδες 408	8.000
M11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA Σελίδες 232	3.200
M12.	ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ Σελίδες 360	3.800
M13.	PROJECT "ΝΩΕ" Σελίδες 264	3.800
M14.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 136	2.200
M15.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ Σελίδες 288	4.600
M16.	ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ Σελίδες 216	3.200

ΔΙΕΘΝΕΣ BEST SELLER
Peter Norton
ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS
ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟΣ ΜΕΧΡΙ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2

INTERNET
έξυπνα τρυκ
ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ ΠΟΝΗΡΩΝ ΜΥΣΤΙΚΩΝ!

MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ
όταν συμβαίνουν δυσάρεστα πράγματα σε καλές εταιρίες
Joe Marconi

ΓΙΑΝΝΗΣ Ν. ΔΙΑΚΟΓΙΑΝΝΗΣ
ΓΙΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH
Page Maker 5.0

ΕΥΚΟΛΑ!

КАΛΩΣ ΗΡΘΑΤΕ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ!

CYBER BOX

ΟΛΑ ΟΣΑ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ ΑΜΕΣΩΣ ΜΕ ΤΟ INTERNET

Το CYBER BOX ανοίγει και σας συνδέει με τον Κυβερνοχώρο εύκολα, γρήγορα και απλά!

ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ ΚΑΙ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ

ΠΕΡΙΕΧΕΙ

- **Αμεση** on-line σύνδεση
- **Αυτόματη εγγραφή** στο Δίκτυο **CompuLink** και το **Internet** για 6 μήνες + **60 Πρόσθετες** Ωρες
- Μονοήμερο **σεμινάριο γνωριμίας** με το Δίκτυο CompuLink και το Internet
- **Δυο βιβλία-οδηγούς** για το Internet
- **Ετήσια συνδρομή** στο περιοδικό **Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET** + την ειδική έκδοση
- **Ολα τα προγράμματα επικοινωνίας** και πλήρες σετ Graphical Clients του Internet σε όλα τα format
- **Πλήρη εγχειρίδια οδηγιών** για την εγκατάσταση του software και την άμεση on-line σύνδεσή σας.

SPECIAL PRICE **69.000 δρχ.**

CYBER BOX

ΚΩΔ. CYBER

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ** για PC/XT για AT/286 διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	 15.000 25.000
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000
S8.	**VISUAL DOMINUS** (win) v. 2.0 νέα, βελτιωμένη έκδοση διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	19.700
S9.	**VISUAL DOMINUS PRO** (win) v. 3.0 νέα, επαγγελματική έκδοση, διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5"	39.700
S10.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	12.000

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ: .... ΟΝΟΜΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ*: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... ΤΚ: .... ΤΗΛ.: ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ: .... ΗΜ/ΝΙΑ: ....
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ: .... Α.Φ.Μ.: .... Δ.Ο.Υ.: ....
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ....

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

• Παρακαλώ στείλτε μου αντικαταβολή, τα πιο πάνω είδη. • Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα: ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα: EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_|_|_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

** ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

τηλεΑΓΟΡΑ
MAILORDER SERVICES